**Игра Пинг-понг**

**Критерии к программе**

* Комментирование функций: у каждой небанальной функции должно быть пояснение через “””, что она делает и как что там происходит
* В функции всегда передаем переменные (глобальности не должно быть)
* Картинки хранятся в папке assets в images, в коде юзается для путей библиотека os

**Фичи**

* измена цвета фона на пробел
* при ударах мяча звук удара
* при голе звук победы (что гол забили)
* в конце игры звук (что кто-то выиграл)

**Запуск программы**

* Перед нами будет окно с картинкой, где будет надпись «Нажмите любую клавишу, чтобы продолжить»  
  После нажатия любой клавиши начнется игра

**Сама игра**

* С каждой стороны будут управляемые объекты, которые будут отбивать летящий в них мячик
* Если мяч зашел за черту, то гол (игра до 3 очков)
* Отбивание мяча по законами физики
* В первом раунде мяч летит в рандомную сторону (от 20 до 45 градусов)
* Каждое время скорость шарика увеличивается потихоньку
* После гола секунды 5-6 не запускать снова игру

**Управление**

* Левый игрок двигает вверх и вниз на клавишу “w”, правый двигает клавишу на “стрелочку вверх “

**Задачи**

Задачи Максима:  
1) стартовое окно  
2) движение мяча по законами физики  
3) финальное окно   
4) подобрать картинки для игроков (например, что-то наподобие нлошек из 2 3 4) и удалить фон  
5) решить, каким будет размер игровой зоны

Задачи Валеры:  
1) главное окно  
2) звук  
3) отслеживание границы, когда гол  
4) управление игроками  
5) границы поля для мяча