

# Ohjelmoinnin harjoitustyö

## Pong

### **Aihe**

Yksinkertainen, arcademainen, Pong-kloon.

### **Kuvaus**

Perustoiminnallisuudeltaan peli on samankaltainen kuin alkuperäinen PONG. Pelaaja pelaa tekoälyvastustajaa vastaan. Vaikeustaso kasvaa pelin edetessä.

Pelin alkaessa pelaaja saa kolme palloa. Mikäli pallo koskettaa tekoälyvastustajan maalialuetta (ts. pelaaja voittaa pelattavan pallon), pelaajalle annetaan yksi lisäpallo. Pallon koskettaessa pelaajan omaa maalialuetta (ts. pelaaja häviää pelattavan pallon), pelaaja menettää yhden pallon. Kun pallot loppuvat, peli päättyy.

Tavoitteena on mahdollisimman suuren pistemäärän kerääminen – peliä ei siis voi voittaa. Pelisuoritus pisteytetään kuluneen peliajan mukaisesti.

### **Pelaajan toiminnot**

- uuden pelin aloittaminen ja pelin pelaaminen
- käynnissä olevan pelin keskeyttäminen ja jatkaminen
- levyllä tallennettujen pistetilastojen tarkastelu
- pelin lopettaminen