**Проект «Аэрохоккей».**

**Функциональные возможности.**

Игрок сможет поиграть в аэрохоккей на Ардуино. Вывод и ввод реализуется посредством сенсорного экрана.

**Описание логики работы.**

**Созданные классы.**

Создаются 5 классов.

**Ball** – шар.

**Plat** – абстрактная платформа.

**MyPlat** – моя платформа, наследуется от абстрактной платформы.

**EnemyPlat** – вражеская платформа, наследуется от абстрактной платформы.

**Field** – класс поля.

**Реализация методов класса.**

Начнем с общих для всех методов push() и draw().

draw() отвечает за визуализацию объекта.

push() отвечает за прорисовку объекта в каждый момент времени.

**Ball** имеет поля x и y – текущее его расположение. Также имеет геттер и сеттер на каждую из своих координат. Конструктор вызывает метод startMy(), который задает начальные данные для мяча.

Методы:

* tr() – вычисляет траекторию полета.
* startMy() – вызывается после проигрыша разыгровке или в самом начале.
* startEn() – вызывается после выигрыша в разыгровке.

**Plat** имеет поля x и y – текущее его расположение. Также имеет геттер и сеттер на каждую из своих координат. Реализация конструктора у наследников.

**MyPlat** имеет поля x и y – текущее его расположение. Также имеет геттер и сеттер на каждую из своих координат. Конструктор присваивает x и y начальные значения.

Методы:

* move() – обрабатывает входящие данные и изменяет координаты расположения в пространстве платформы.

**EnemyPlat** имеет поля x и y – текущее его расположение. Также имеет геттер и сеттер на каждую из своих координат. Конструктор присваивает x и y начальные значения.

**Field** просто прорисовывает поля игрового поля.