

O projeto consiste num jogo de ping-pong (quebrando blocos), onde o usuário pode ou não deixar cair a bolha fora da região do jogo - “fora da tela”. A dificuldade do jogo vai ser fixa. Essa primeira interface com o usuário vai ficar fixa até começar o jogo. A tecla Enter será usada para dar início ao jogo. Durante o jogo o jogador poderá pausar o jogo (tecla p) durante tempo indefinido. Depois, da tecla de pausa “p” ser acionada de novo, o jogo continuará sua execução normalmente. Se a letra “q” ser pressionada o jogo fecha. No caso que o jogador deixa cair a bola “fora da tela”, uma mensagem/imagem “Game Over” tem que aparecer e perguntar ao usuário se quer reiniciar a partida ou sair do jogo com as teclas “y” para continuar e “n”. O objetivo é quebrar os blocos a cada contato com a bola. Uma matriz de 6x2 forma os blocos uniformemente distribuídos. Uma vez destruídos os blocos o jogo finaliza.

Os requerimentos da interface são:

- 1) A bolha vai percorrer sempre a tela com ângulos de 45 graus, sem retornar à direção que ela vem;
- 2) O controle da base será feito com as setas direita e esquerda;
- 3) Uma quadrícula da tela será inserida para limitar as paredes (direita, superior, esquerda). A parte inferior só terá a base onde a bolha vai quicar (retângulo)
- 4) O jogo pode ser finalizado em qualquer momento com a tecla “q”.
- 5) O jogo pode ser pausado em qualquer momento com a tecla “p”.
- 6) O jogo finaliza quando todos os blocos sejam quebrados (2 filas x 6 colunas). A cada contato da bola com o bloco, ele é deletado e deve ser atualizado o limite superior onde a bola vai quicar, ou seja, se a bola percorrer o mesmo camniho, está deve ser capaz de atingir o bloco da primeira fila (bloco vermelho ou azul) e “quebrar” ele.

