**Segundo Avaliação de Linguagem de Programação 3**

**Trabalho de Desenvolvimento de Jogos: Pong**

Objetivo: Seu trabalho é desenvolver uma versão do clássico jogo de Pong da Atari usando a linguagem de programação C# e a engine Unity. O jogo deve ser desenvolvido em 3D com projeção 2D.

Descrição do Jogo: Pong é um dos primeiros jogos de arcade e simula um jogo de tênis de mesa onde cada jogador controla uma raquete movendo-a verticalmente ao longo do lado esquerdo ou direito da tela. Os jogadores usam suas raquetes para atingir a bola para frente e para trás. O objetivo é fazer com que seu oponente não consiga devolver a bola.

Regras do Jogo:

* O jogo começa com a bola no centro da tela e se move em uma direção aleatória.
* Cada jogador controla uma raquete que pode se mover para cima e para baixo.
* Os jogadores rebatem a bola para trás e para frente até que um jogador não consiga devolver a bola, concedendo um ponto ao outro jogador.
* A bola deve rebater nas raquetes e nas bordas superior e inferior da tela.
* O jogo termina quando um jogador atinge três pontos.

Requisitos:

* O jogo deve ter uma interface de usuário que mostre a pontuação de cada jogador.
* O jogo deve ter controles suaves e responsivos para as raquetes.
* A bola deve se mover de forma consistente e rebater corretamente nas raquetes e nas bordas da tela.
* O jogo deve detectar quando um ponto é marcado e atualizar a pontuação adequadamente.
* O jogo deve ser capaz de ser reiniciado após um jogador ganhar.

O projeto do jogo deve contemplar os conceitos estudados durante a segunda etapa da disciplina (Coroutines, Delegates e Eventos). [ExemploInicialPong.zip](https://1drv.ms/u/s!AkkX5pv0cl3aieoD-AnjDWDhiDKt7w?e=V8DXQg).