

Ejercicio 1: Pong en Raylib

Desarrollo de Videojuegos I

Usando Raylib crear lo más elemental de un PONG, esto es:

- Paletas que se mueven.
- Opcionalmente pelota que se mueve.
- No hacer colisiones ni agregar puntajes ni nada de eso, por ahora.

Cosas que va necesitar revisar para implementar esto:

- Creación de ventana.
- Input y movimiento.
- Dibujado con shapes.

Esto debe traerse listo para el próximo jueves (17/08).