

# Reto #23 PONG



ESTRUCTURA DEL RETO

## DESCRIPCIÓN

## Se le ha proporcionado un montaje que debe servir de base para este juego de pong. Ya tienes la pala y la pelota. Ahora tienes que hacer que se muevan correctamente para que el jugador pueda golpear la pelota...

## OBJETIVO GENERAL

## En este reto vas a crear un juego tipo pong. Pero, en este caso, con la dificultad añadida de tener un campo de juego circular.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Al final de este desafío, usted será capaz de ...:

* Tener experiencia con una suite de programación visual y ser capaz de codificar una pequeña pieza de software estándar con ella.
* Saber qué son las sentencias y las líneas de comando y qué significan para un compilador.
* Ser capaz de escribir instrucciones utilizando una sintaxis correcta y con un mínimo de errores.
* Saber qué son los operadores, qué hacen y qué símbolos corresponden a cada operador.
* Comprender la asignación de valores a variables y cómo modificarlos.
* Conocer todas las operaciones aritméticas básicas y cómo utilizarlas.
* Reconocer y saber utilizar todas las estructuras de datos relacionadas con los números.
* Conocer las estructuras vinculadas al uso de texto, como cadenas y caracteres.
* Saber utilizar correctamente las sentencias If para ejecutar código según una determinada condición fija definida.

| INSTRUCCIONES |
| --- |
| Esta es tu configuración inicial. En este momento, sólo tienes los objetos allí, así que tienes que añadir los eventos para que el juego funcione. Pero para empezar debes mirar cuidadosamente las propiedades de los objetos y sus comportamientos.    Aquí está el código para actualizar la posición de la paleta. La paleta se mueve usando las teclas Izquierda y Derecha. Cuando esto sucede, la variable ÁnguloDePala se actualiza.  Cada fotograma se comprueba el valor de la variable PaddleAngle y la posición se cambia en consecuencia. La Paleta también es rotada (cambio de ángulo) para verse siempre tangente con el círculo. |

| RECURSOS |
| --- |
| Reto 23 (Básico) |