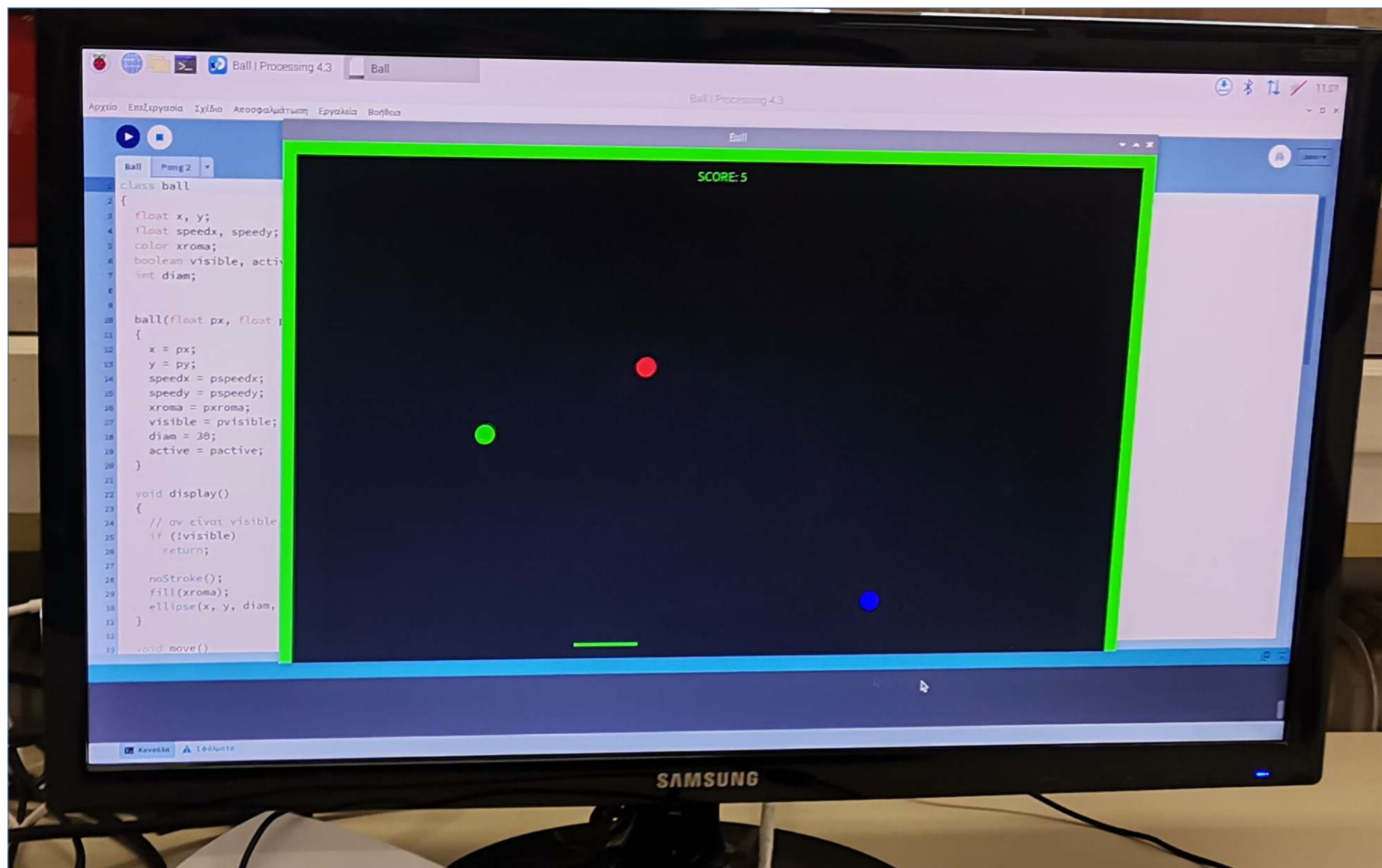


Pong



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Εντάξει, όλοι γνωρίζουμε πως παίζεται το Ping Pong!

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Πρόγραμμα σε Processing υλοποιεί το παιχνίδι Pong. Σε τυχαίες χρονικές στιγμές εμφανίζονται περισσότερες μπάλες. Οι μπάλες έχουν υλοποιηθεί ως αντικείμενα της ίδιας κλάσης, σύμφωνα με τον Αντικειμενοστρεφή Προγραμματισμό.

FUN FACT

Ήταν το πρώτο παιχνιδάκι που φτιάξαμε!

Μια κάθετη ρακέτα, ένα μπαλάκι, όλα άψογα! Δούλευε μια χαρά!

Αλλά μετά σκεφθήκαμε να γυρίσουμε τη ρακέτα οριζόντια. Και λίγο πιο μετά σκεφθήκαμε να προσθέσουμε κι άλλες μπάλες... Απληστία άραγε; Ίσως, γιατί ο θεός του προγραμματισμού δεν άντεξε και μας έθεσε ένα τρομακτικό πρόβλημα λογικής: γιατί ενώ δίνουμε τις ίδιες ακριβώς εντολές η πράσινη μπάλα κινείται ενώ η κόκκινη όχι;

Κοκκίνησαν τα μάτια μας από το τρίψιμο: βλέπουμε καλά; Έλα ντε!

Το παλεύαμε μέχρι πρόσφατα και ναι! Είναι υπέροχο το συναίσθημα να ανακαλύπτεις απίστευτες προγραμματιστικές λεπτομέρειες που μπορούν κυριολεκτικά να ακυρώσουν τον κώδικά σου!