

 06

O que aprendemos?

Nessa aula:

- Reutilizamos a função `mostraRaquete()` para criar a minha raquete e a raquete do oponente
- Reaproveitamos também a função `verificaColisaoRaquete()` para reconhecer a colisão da bolinha tanto com minha raquete quanto com a raquete do oponente
- Criamos o placar do jogo, marcando os meus pontos e os pontos do oponente

Na próxima aula

Vamos melhorar a exibição do placar e adicionar sons no jogo com base no que fizemos no Scratch!