

 04

Faça o que eu fiz na aula

Sua vez!

No nosso jogo, estamos jogando sozinho contra a parede e não é isso que queremos. Para tornar nosso jogo mais desafiador e estabelecer um vencedor:

Crie a raquete do oponente, reutilizando o código que cria nossa raquete e a movimente passando a posição `y` da bolinha. Além disso, crie um placar para armazenar os pontos de cada raquete