

 05

Marcando pontos

Durante o curso, após movimentar a raquete do oponente de forma automática, suponhamos que um aluno ou uma aluna resolveu criar um placar do jogo, mostrando os pontos ganhos por cada raquete. Para isso, desenvolveu a seguinte função:

```
function marcaPonto(){
    if (xBolinha > 590){
        pontosDoOponente += 1;
    }
    if (xBolinha < 10){
        meusPontos += 1;
    }
}
```

Porém, ao executar o programa, percebeu que algo não funcionou como esperado.

Com base no código, podemos afirmar que:

Seleciona uma alternativa

- A** Existe um erro de sintaxe na linha de cada código `if`.
- B** Quando eu fizer um ponto, este ponto será atribuído ao oponente.
- C** Os pontos não sofrerão alteração quando a bolinha tocar a parede da minha raquete ou do oponente.