



O que aprendemos?

Nessa aula:

- Conhecemos o ambiente de desenvolvimento web [P5.Js \(https://editor.p5js.org/\)](https://editor.p5js.org/).
- Pintamos o cenário de preto alterando o valor do parâmetro da função `background` de `220` para `0`
- Criamos a bolinha do jogo através da função `circle`
- Detectamos a colisão da bolinha com as bordas verificando a posição `x` e `y`
- Melhoramos o código criando anotações e funções sem alterar o comportamento do jogo

Na próxima aula

Vamos criar a minha raquete, que se movimenta através das teclas do teclado e implementar a colisão da bolinha com ela!