

O que aprendemos?

Nessa aula:

- Criamos uma função para desenhar a raquete

```
function mostraRaquete(){  
  rect(xRaquete, yRaquete, raqueteComprimento,  
    raqueteAltura);  
}
```

- Movimentamos a raquete através das setas para cima e para baixo do teclado, através dos código `keyIsDown(UP_ARROW)` e `keyIsDown(DOWN_ARROW)` respectivamente
- Implementamos a colisão da bolinha com a minha raquete, verificando a posição `x` e `y` de cada um deles
- importamos uma biblioteca do [Github \(https://github.com/bmoren/p5.collide2D\)](https://github.com/bmoren/p5.collide2D) que verifica a colisão

Na próxima aula

Vamos criar a raquete do oponente e o placar do jogo!