

Pong en micro:bit

Inicialización de Variables

```

al iniciar
  establecer paleta1 para create sprite at x: 2 y: 4
  establecer paleta2 para create sprite at x: 3 y: 4
  establecer pelota para create sprite at x: 2 y: 0
  establecer puntos para 0
  establecer posicionPaleta para 2
  pelota girar derecha (°) 90
  
```

Movimiento de paleta

```

al presionarse el botón B
  si
    entonces
      paleta1 desplazar 1
      paleta2 desplazar 1
      cambiar posicionPaleta por 1

al presionarse el botón A
  si
    entonces
      paleta1 desplazar -1
      paleta2 desplazar -1
      cambiar posicionPaleta por -1
  
```

Movimiento de la pelota

```

para siempre
  llamar a función moverPelota

función moverPelota
  pausa (ms) 300
  pelota desplazar 1
  pelota si en el borde, rebotar
  si
    pelota tocando paleta1 ?
    o
    pelota tocando paleta2 ?
  entonces
    pelota establecer dirección en 0
    establecer azar para escoge al azar de 0 a 1
    si
      azar = 0
    entonces
      pelota girar izquierda (°) 45
    si no
      pelota girar derecha (°) 45
    cambiar puntos por 1
  si no, si
    pelota y = 4
  entonces
    borrar la pantalla
    mostrar cadena "GAME OVER"
    mostrar cadena "Pts."
    mostrar número puntos
  
```