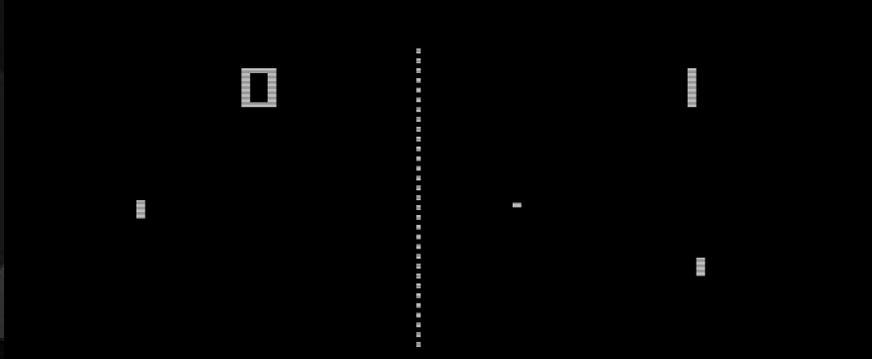


Projet PONG

CAHIER DES CHARGES

Dans ce projet, nous devons réaliser un jeu **PONG**, avec une balle et deux raquettes et des obstacles au milieu.

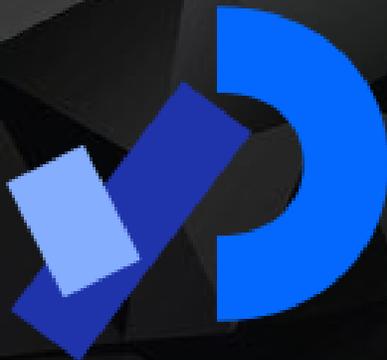


COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

J'ai réussi la totalité du projet, le plus dur a été d'implémenter les collisions entre la balle, les barres et les obstacles au milieu du terrain de jeu. Au cours de ce projet j'ai pu apprendre l'utilisation des classes, des comparaisons entre variable, le mouvement d'un objet sur le projet et l'utilisation de « **Sprites** ».

TECHNO / MÉTHODE

Ce projet a été réalisé dans le langage de programmation dérivé de Java, **PROCESSING**.



LIVRABLE / LIVRÉ

