

# Hit The Peggles

Projet de programmation 2022/2023  
Proposé par Olivier Stietel

## Généralités

Techniquement, tout ce dont vous aurez besoin est résumé dans ce tutorial qu'il vous faudra lire attentivement : <http://zetcode.com/tutorials/javagamestutorial/basics/>

## Peggle

Un niveau de Peggle est constitué d'un ensemble de "peg". Le joueur lance une balle depuis le haut du niveau puis la balle rebondit sur les pegs en les détruisant. La trajectoire de la balle est influencée par la gravité et disparaît lorsqu'elle atteint le bas de l'écran. Le but du jeu est d'éliminer un maximum de pegs avec un nombre limité de lancers.



Une démonstration du jeu est disponible ici : <https://www.dailymotion.com/video/x8db4sb>

## Travail à réaliser

Il est attendu d'avoir un moteur physique qui gère la trajectoire d'une balle ainsi que ses rebonds. La physique du jeu ne doit pas être une simulation parfaite de la réalité, il est même possible de faire des effets fantaisistes tant que cela reste plausible. Il est aussi attendu créer quelques niveaux ainsi qu'un menu permettant de naviguer entre les niveaux.

Une fois le travail minimal effectué, vous pourrez réfléchir à améliorer votre projet de différentes manières en vous inspirant de la liste suivante :

- Ajouter différents types de pegs et différents effets visuels.
- Ajouter un éditeur de niveau permettant à l'utilisateur de créer de manière au travers d'une interface graphique.
- Un générateur de niveau aléatoire.
- Toute autre idée vous semblant intéressante.