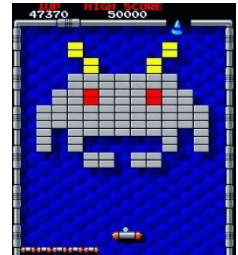


PROJET CASSE-BRIQUES

INTRODUCTION



Directement inspiré du jeu Pong, le casse-briques est apparu en 1975 avec le jeu Breakout. Une des déclinaisons les plus célèbres est Arkanoid, édité par Taïto en 1986 qui a connu plusieurs suites.



L'objectif est de détruire un ensemble de briques, situé en haut de l'aire de jeu, à l'aide d'une balle. Un impact sur une brique entraîne la destruction de celle-ci. Le joueur contrôle une raquette, placée en bas de l'écran, qui peut se déplacer de gauche à droite. La difficulté pour le joueur est de rattraper la balle afin d'éviter qu'elle ne sorte de l'aire de jeu.

OBJECTIF

L'objectif est de réaliser un casse-brique « élémentaire ».

Nous disposons de plusieurs fonctions permettant de tracer l'aire de jeu :

- `ouvrir_fenetre(largeur, hauteur)`
- `tracerRaquette(fenetre, raquette)`
- `tracerBrique(fenetre, brique)`
- `tracerBalle(fenetre, balle)`
- `actualiserAffichage(fenetre)`
- `effacer(fenetre)`
- `fermer_fenetre()`

L'utilisation de ses fonctions est décrite dans la docString.

Nous définirons 4 classes(minimum) :

- `Raquette`
- `Grille`
- `Balle`
- `Brique`

L'analyse du code fourni permettra de comprendre la gestion de la souris.