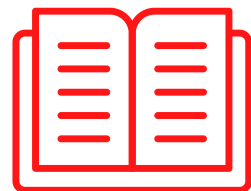
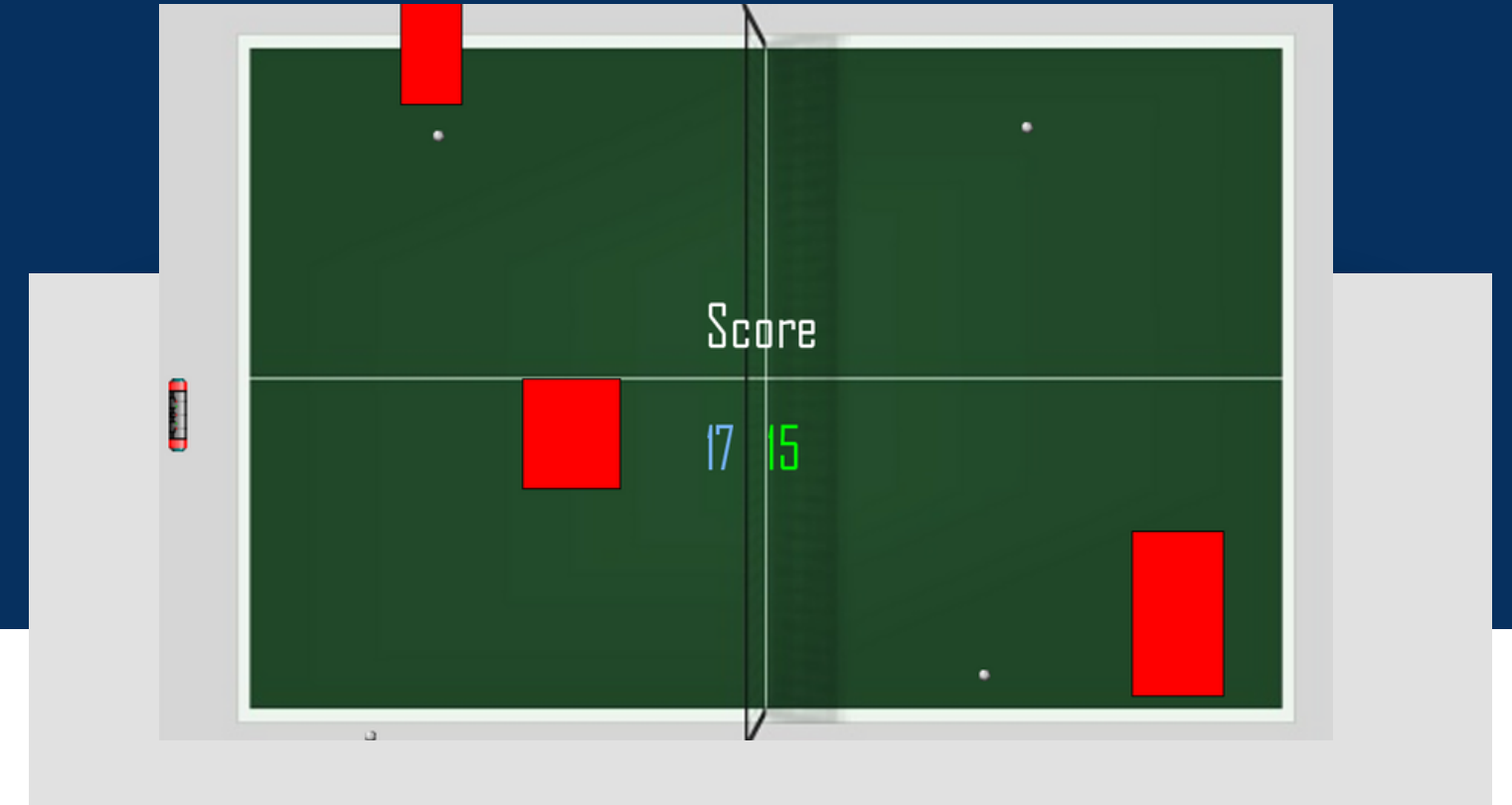


PROJET PONG



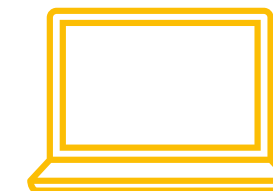
Cahier des charges

Il m'était demandé de réaliser le jeu Pong en rajouter une règle du jeu au fur et à mesure : allant de l'affichage des éléments à la conception de la physique du jeu. Après avoir reproduit fidèlement ce jeu mythique, nous avons carte blanche pour rajouter toutes sortes de choses comme par exemple des obstacles ou encore d'avantage de balles.



Compétences

Logiciel : grâce à ce projet de début de filière, j'ai pu acquérir une certaine aisance dans la programmation java basique.
Communication : malgré le fait que le projet soit personnel et non par groupe, il nous était demandé en parallèle de rédiger un rapport précis sur des spécificité de notre code, j'ai donc pu apprendre à rédiger une explication complexe lié à un projet informatique.



Techno-Méthode

Pour la réalisation technique de ce projet d'introduction, j'ai utilisé le langage de programmation Java avec une surcouche de l'IDE Processing. Un logiciel gratuit qui me permettait de travailler à domicile pour avancer plus rapidement.