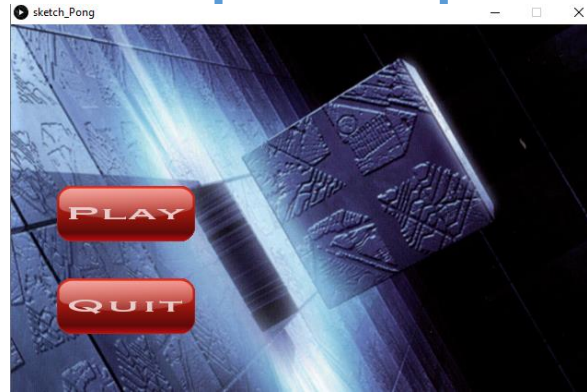


Cahier des charges

- Coder le jeu Pong
- Récupérer un code presque vide et le compléter pour créer Pong
- Rédiger un document de conception

Méthodes / Outils

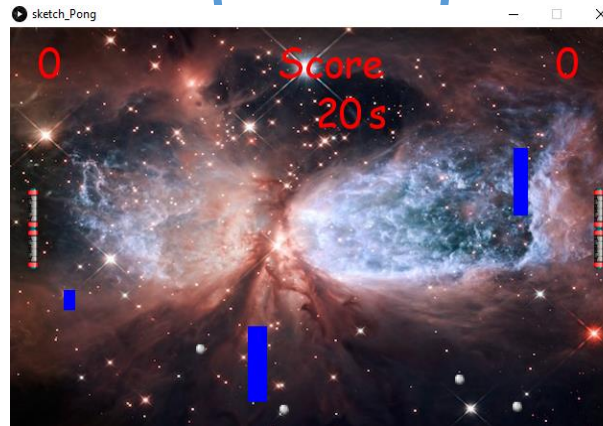
- IDE : Processing
- Langage : Java
- Programmation Orientée Objet



Pong

Résultat livré

- Jeu fonctionnel pouvant être joué à deux ou quatre personnes.
- Document de conception portant sur le choix algorithmique.



Compétences mises en œuvre

- Réflexion algorithmique
- Commenter son code
- Utiliser des classes
- Disposition d'éléments graphiques sur un écran