

THENOT Loup

NGUYEN Damien

NGUYEN Romain

RAVIROOBAN Raykesh

PETIT Eléonore

MBAYE Coumba



PONG

SOMMAIRE :

- A. Principe du Pong**
- B. Problématique**
- C. Fonctionnalités**
- D. Conclusion**

A. Principe du PONG

Le PONG est un jeu dans lequel le joueur utilise une raquette, simulé par une barre, pour renvoyer une balle vers un autre joueur ou une IA. Le joueur gagne des points lorsque le joueur adverse ne renvoie pas la balle et que celle-ci heurte le bord vertical de l'écran de jeu situé derrière l'adversaire. Les bords horizontaux de l'écran de jeu ne permettent pas aux joueurs de marquer des points, la balle rebondit dessus uniquement. Un compteur de score met à jour automatiquement les points des joueurs.

THENOT Loup

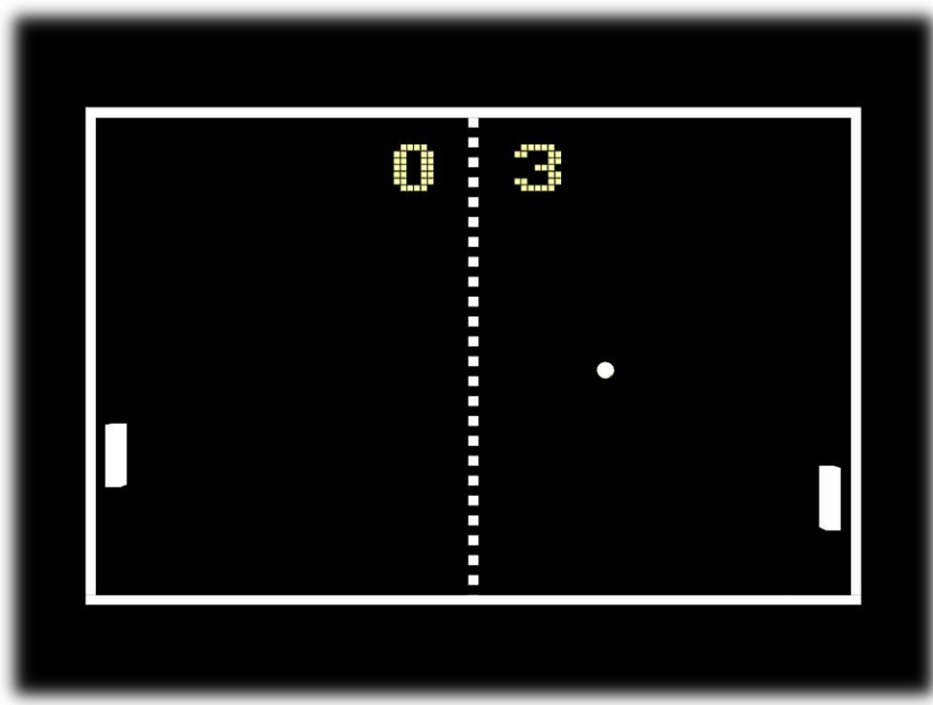
NGUYEN Damien

NGUYEN Romain

RAVIROOBAN Raykesh

PETIT Eléonore

MBAYE Coumba



B.Problématique

Notre projet consiste à créer un Pong en ligne ainsi qu'un serveur afin de pouvoir jouer en multijoueur. Pour ce faire nous utiliserons python pour coder le serveur qui nous permettra de jouer en ligne et le jeu en lui-même. Nous utiliserons la POO et des imports pour le jeu.

THENOT Loup

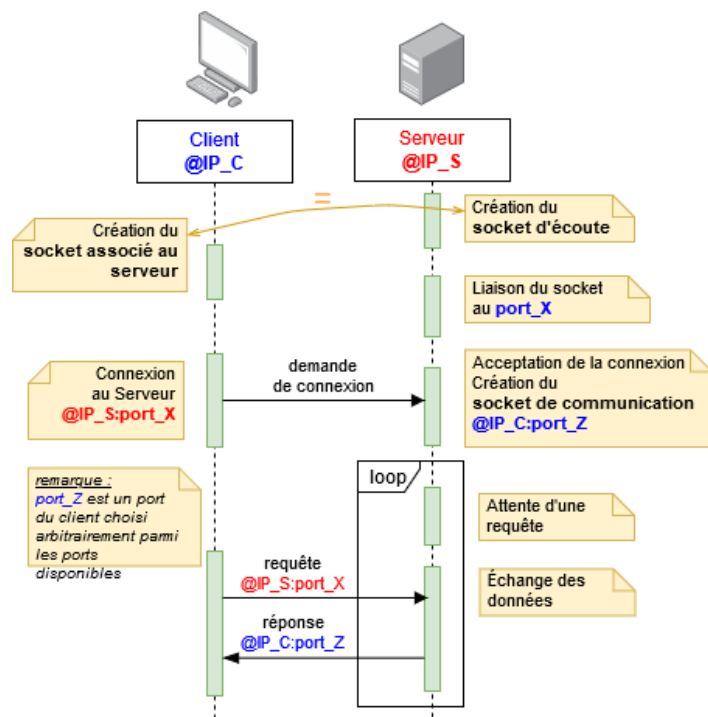
NGUYEN Damien

NGUYEN Romain

RAVIROOBAN Raykesh

PETIT Eléonore

MBAYE Coumba



THENOT Loup

NGUYEN Damien

NGUYEN Romain

RAVIROOBAN Raykesh

PETIT Eléonore

MBAYE Coumba

B.Fonctionnalités

“

Les bords horizontaux de l'écran de jeu ne permettent pas de marquer des points, ils sont considérés comme neutre et permettent simplement à la balle de rebondir .

”

“

Les joueurs pourront choisir la couleur de leur raquette ainsi que la couleur de la balle ainsi que la forme de celle-ci.

”

“

Ils pourront également choisir de mettre une image sur l'écran de jeu ou une couleur.

”

“

Une Sound Track sera diffusée tout au long du jeu.

”

THENOT Loup

NGUYEN Damien

NGUYEN Romain

RAVIROOBAN Raykesh

PETIT Eléonore

MBAYE Coumba

“

Un compteur permettra de mettre à jour les scores des joueurs.

”

“

Une fois la partie terminée une animation sera jouée pour le gagnant
comme pour le perdant.

”

C. Conclusion

Nous avons codé le jeu PONG sur python, avec une interface graphique. Le jeu est simple d'utilisation et assez intuitif. Grâce à un serveur, des joueurs pourront se connecter à une même partie.

Nous pouvons maintenant tester le jeu multijoueur ou le commercialiser.