

Jeu "Pong" sous processing

CAHIER DES CHARGES

A partir d'un code incomplet :

- Réaliser les finitions du jeu
- Corriger les bugs présents sur le code de base
- Créer différents modes de jeux (portails, 2vs2, ...)

COMPÉTENCES ACQUISES

- Familiarisation avec Processing
- Utilisation d'un langage de programmation orienté objet

TECHNOLOGIES UTILISÉES

100%

Lang.
IDE

LIVRABLES

Menu du jeu.

Mode portails
en 1 contre 1.