

# Projet Pong

## Cahier des charges

- Mouvement des raquettes
- Mouvement de la balle
- Ajout de des collisions des raquettes
- Création du score des joueurs
- Création d'un menu avec les boutons play/quit
- Ajout d'un obstacle
- Ajout du choix du nombre de balle
- Ajout/Création des images du jeu  
but: recréer un jeu pong

## Méthodes Outils

Utilisation de Processing 3, qui est un logiciel permettant de créer assez simplement des objets visuels. Cette application utilise le langage objet "java" avec des méthodes primitives permettant de créer facilement des formes géométriques comme des carrés et des cercles.

## Compétences

Utilisation de la documentation du code sur internet (Processing).  
Utilisation d'un nouvel IDE.  
Utilisation d'images

## Résultat final:

