



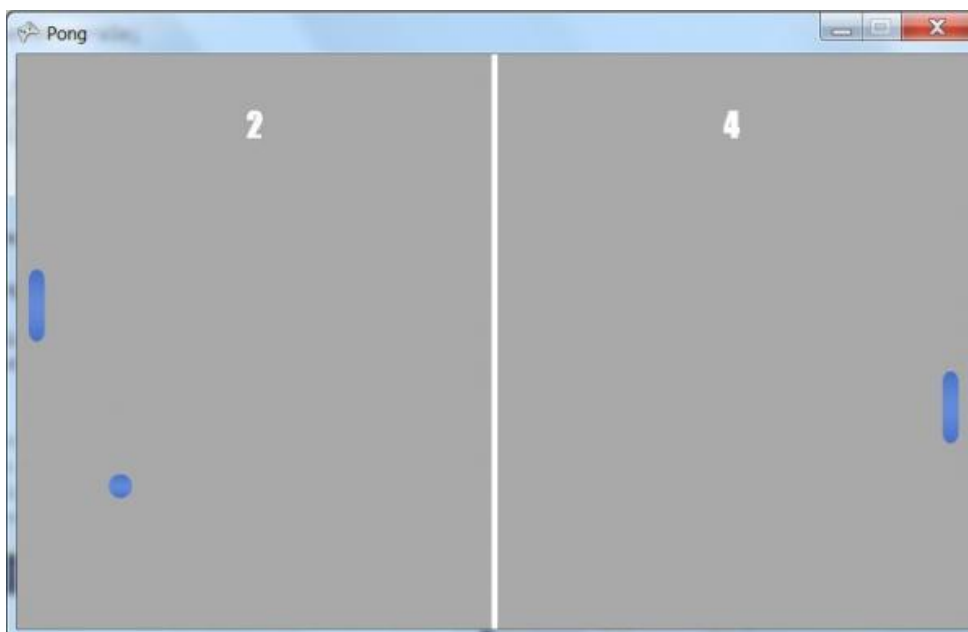
<i>Matière:</i>	<i>Durée du TP</i>	<i>Documentations autorisés:</i>	<i>Communication autorisée</i>	<i>Ordinateur autorisé</i>
Programmation C++/SDL2	12/10/2021	OUI	OUI	OUI

Nom :		Date :		Sujet
Prénom :		Résultat :		C++/SDL2

***Nous allons dans ce chapitre passer à quelque chose de très concret puisque nous allons créer notre premier jeu complet !
Je vous propose de faire un Pong qui va nous permettre de mettre en pratique ce que nous avons vu jusque-là et même d'en apprendre un peu plus.***

Présentation du TP

Un Pong qu'est-ce que c'est ? Je pense que vous savez tous ou presque à quoi ressemble ce jeu mythique qui est l'un des premiers jeux à être sortis. Voici à quoi va ressembler celui que nous aurons à la fin.



Le but principal du jeu est donc de faire rebondir la balle sur notre raquette et de ne pas être le premier à la laisser passer et toucher notre bord de fenêtre. Le concept est donc très simple mais ne vous inquiétez pas, il y a tout de même de la matière pour travailler.

Créez le jeu du pong en C++/SDL2, en utilisant les sprites de votre choix.

Rendu le 15/10/2021 18h

- ***Git de votre projet C++/SDL2 (Sources, Sprites....) compilable sur la machine du formateur***
- ***Exécutable***
- ***Code commenté***

Barème :

30 points pour le codage C++/SDL.

15 points pour la réalisation des fonctions de collision.

15 points pour la programmation modulaire / Pattern MVC.

10 points pour les commentaires.

Total de 70 points.

Bonne chance.