

Pong

contexte

Je devais réaliser un jeu Pong, avec une balle et deux raquettes, au fur et à mesure des fonctionnalités devaient être ajoutées. Ça a été mon premier projet de développement, ce fut donc la première fois que j'ai pu manipuler un langage et tout ce qui en découle.

Technologies

- Langage : Java simplifié
- Logiciel : Processing

Cahier des charges

- Coder avec des classes
- Prise en main du code fourni et correction des erreurs
- Documentation
- Affichage des deux raquettes
- Déplacement des deux raquettes
- Mise en pause du jeu
- Gestion de la collision entre la balle et les raquettes
- Gestion du score
- Polices d'écriture
- Afficher des Images
- Créer un menu de jeu
- Ajouter l'option de quitter
- Faire des obstacles
- Autres extensions possibles (pas obligatoire)
 - Téléportation de la balle via des portails
 - Nombre de joueur qui peut changer de 2 à 4
 - Simulation de gravité
- Créer un document de conception

Compétences

- Utilisation du logiciel Processing
- Manipulation du langage Java simplifié
- Lire et comprendre du code écrit par autrui
- Comprendre et trouver les erreurs
- Documentation
- Compréhension du système de classe

Livrables - fin du projet 29/10/2021

- Code du Pong
- Document de conception