

Projet : Pong



Cahier des charges

Créer un jeu de Pong fonctionnel avec :

- Des boutons utiles (Quitter, jouer, etc)
- Affichage du score
- Colisions et rebonds avec terrain et joueur
- Avoir un style graphique



Méthodes et techniques

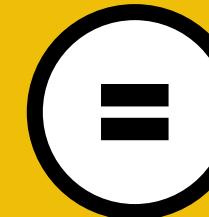
Processing

Utilisations de classes

Utilisation de tableaux

d'objets

Utilisation de sprites



Rendu final

Jeu pong fonctionnel et cahier des charges respecté.

