



PROJET PONG

TECHNOLOGIES UTILISÉES :

- LANGAGE JAVA,
- IDE : **PROCESSING**

CAHIER DES CHARGES :

JEU GRAPHIQUE S'INSPIRANT DU JEU "PONG" A DEUX JOUEURS AVEC MODIFICATION DE "GAMEPLAY" (JOUABILITÉ)

LIVRABLES :

- APPLICATION CONTENANT LE JEU
- DOCUMENT DE CONCEPTION CONTENANT UN PORTFOLIO ET PRESENTATION D'UN ALGORITHME SÉLECTIONNÉE DANS LE CODE

LIVRÉ :

- JEU PONG AVEC MODE "4 BALLES" ET 'OBSTACLES ALÉATOIRES'
- DOCUMENT DE CONCEPTION

COMPÉTENCES UTILISÉES :

IMPLÉMENTATION D'UN BESOIN CLIENT
ALGORITHMES BASÉE SUR LE
GRAPHIQUE (DESSIN ET IMAGE) ET
MOUVEMENTS SIMPLES