

# EXEMPLE DE PONG

## ► Historique

- Héritier de « Tennis for Two »
- Tennis for Two -> Table Tennis sur Magnavox Odyssey

## ► Besoins

1. Mettre à jour la position de la balle sur l'écran en fonction de sa vitesse et de sa direction
2. Traiter les entrées du joueur pour les deux raquettes
3. Changer la position de la raquette en conséquence
4. Détecter les impacts de la balle sur la raquette et les murs
5. Effectuer les réactions appropriées en retour (comme changer la direction de la balle)
6. Détecter si la balle avait atteint la zone des buts et dans ce cas, incrémenter le score

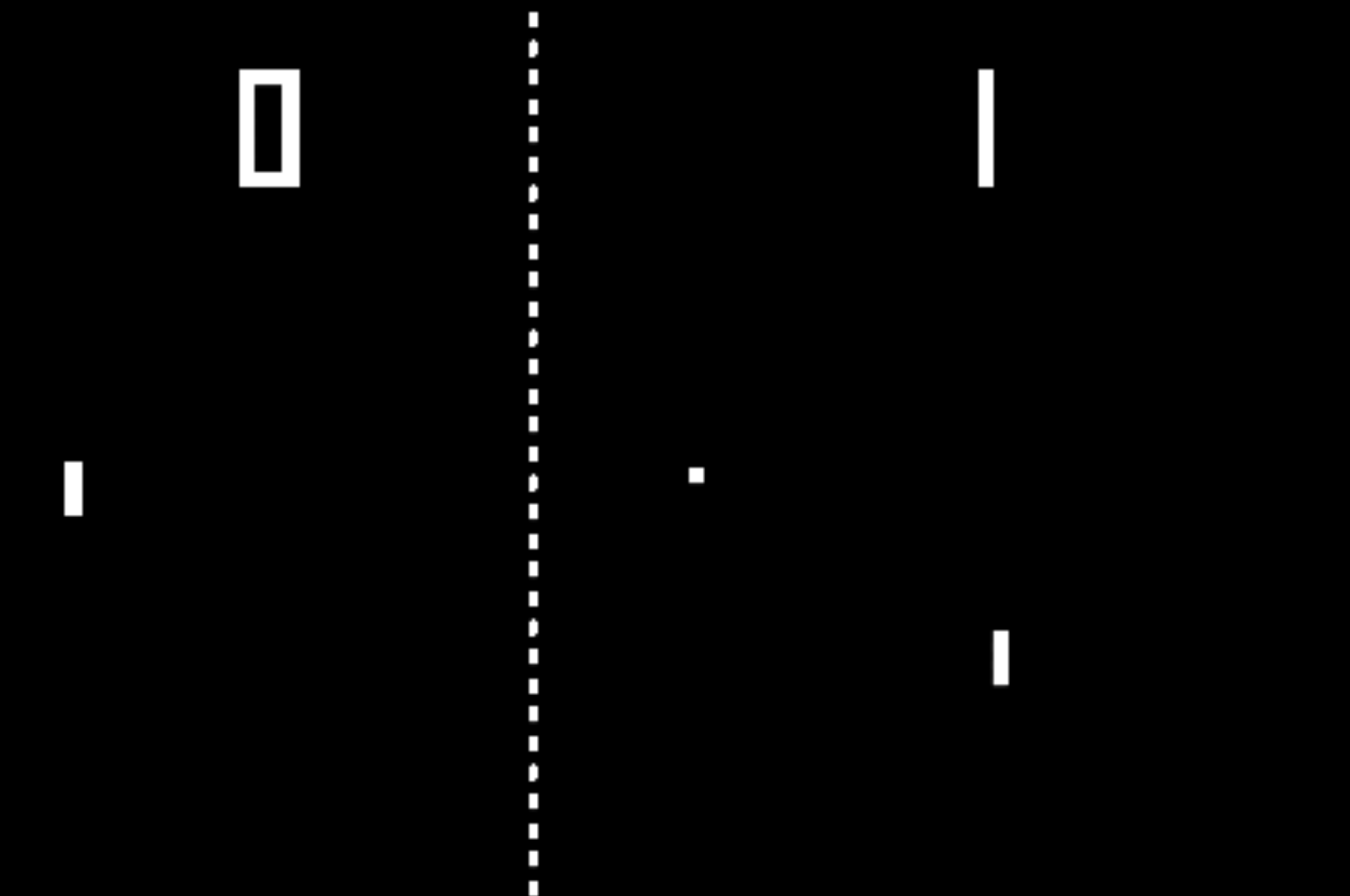


Image du jeu Pong [wikipedia.org](https://en.wikipedia.org/wiki/Pong) par [Bump](#).

## BOUCLE DE JEU SIMPLIFIÉE : EXEMPLE PONG

```
1. int main() {  
2.     // variable qui indique si on reste dans la boucle de jeu  
3.     bool continue = true  
4.     initialiserJeu()  
5.     chargerRessources()  
6.     while(continue) {  
7.         lireEntrées()  
8.         // mise à jours de la logique de jeu  
9.         bougerRaquettes()  
10.        bougerBalle()  
11.        detecterCollisionBalle()  
12.        continue = verifierConditionDeFin()  
13.        // calcule de l'image  
14.        faireRenduDuMonde()  
15.    }  
16.    dechargerRessources()  
17.}
```