

Retour d'expérience sur Pong

Cahier des charges

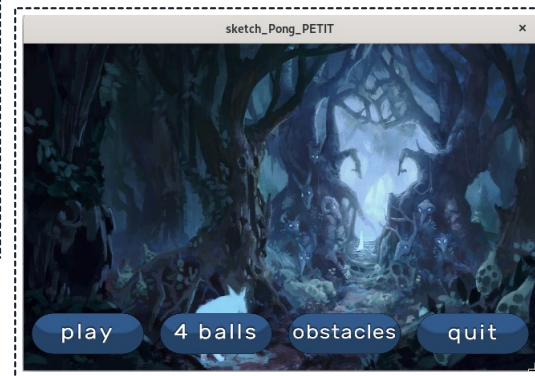
- bouger les raquettes et la balle
- mise en pause du jeu
- collision entre la balle et les raquettes
- actualiser le score
- utiliser des sprites
- mode avec obstacle (les générer aléatoirement et gérer la collision)
- mode quatre balles
- rendre un document de conception

Technologies et méthodes

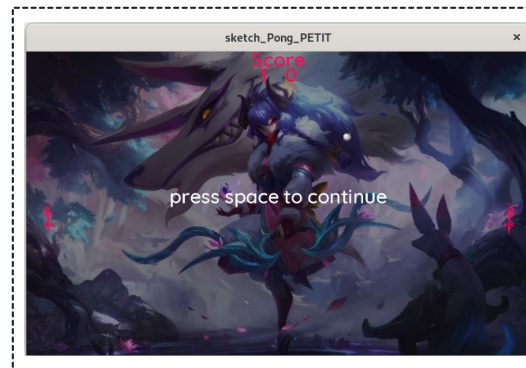
Pour ce tout premier projet de programmation nous avons utilisé l'environnement de développement Processing.

Livables

Menu du jeu



Jeu (mode normal) en pause



Compétences

- argumentation du choix d'implémentation
- utilisation de PhotoShop pour les boutons
- maîtrise des tableaux
- manipulation des classes
- découpage en fonctions