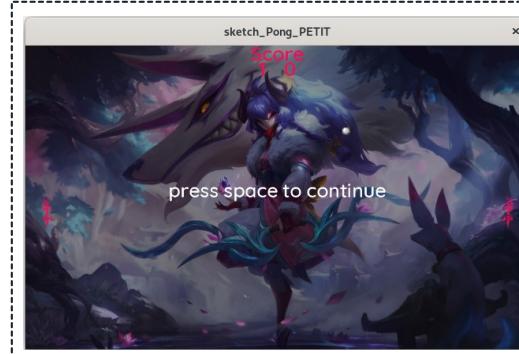


# Retour d'expérience sur Pong

## Cahier des charges

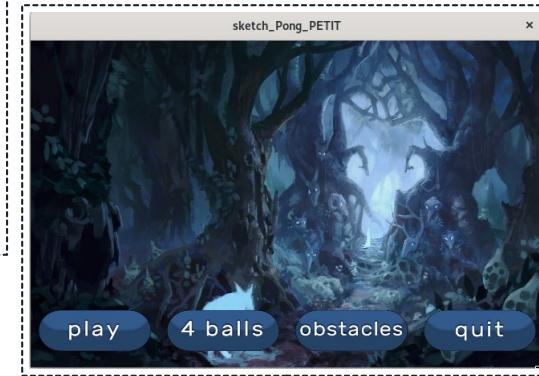
- bouger les raquettes et la balle
- mise en pause du jeu
- collision entre la balle et les raquettes
- actualiser le score
- utiliser des sprites
- mode avec obstacle (les générer aléatoirement et gérer la collision)
- mode quatre balles
- rendre un document de conception



Jeu (mode normal) en pause

## Livables

### Menu du jeu



## Technologies et méthodes

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

## Compétences

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