

Jeu Pong

Cahier des charges:

A partir d'un code qui affiche une balle :

- Mettre en pause le jeu
- Créer 2 raquettes-utiliser une classe
- Collision entre raquette et balle
- Gestion du score
- Images des raquettes, de la balle et du fond
- Menu
- Mode 4 balles
- Obstacles

Logiciel utilisé:

- Développer en Processing

Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

- Utiliser une classe
- Implémenter des images
- Attribuer des actions à des touches
- Réaliser un menu

Livrables:

Le menu:



Le jeu:

