

0

3



PROJET PONG

**PRÉSENTATION**

# TABLE DES MATIÈRES

0

1

2

3

4

5

3

CONTEXTE

TECHNIQUES ET ALGORITHMES

DÉMONSTRATION

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

CONCLUSION

0 3

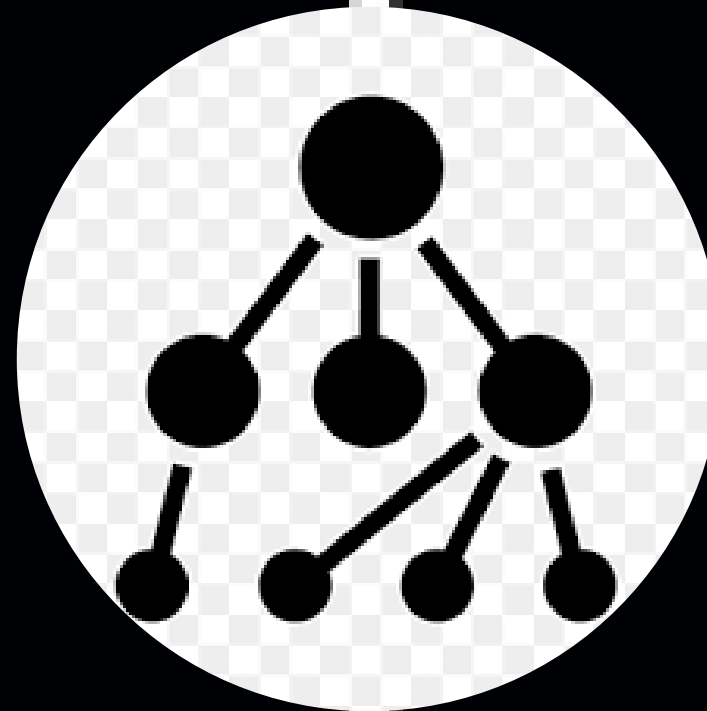
**CONTEXTE**



# TECHNIQUES ET ALGORITHMES



PROGRAMMATION BASÉE SUR  
DES MINUTERIES

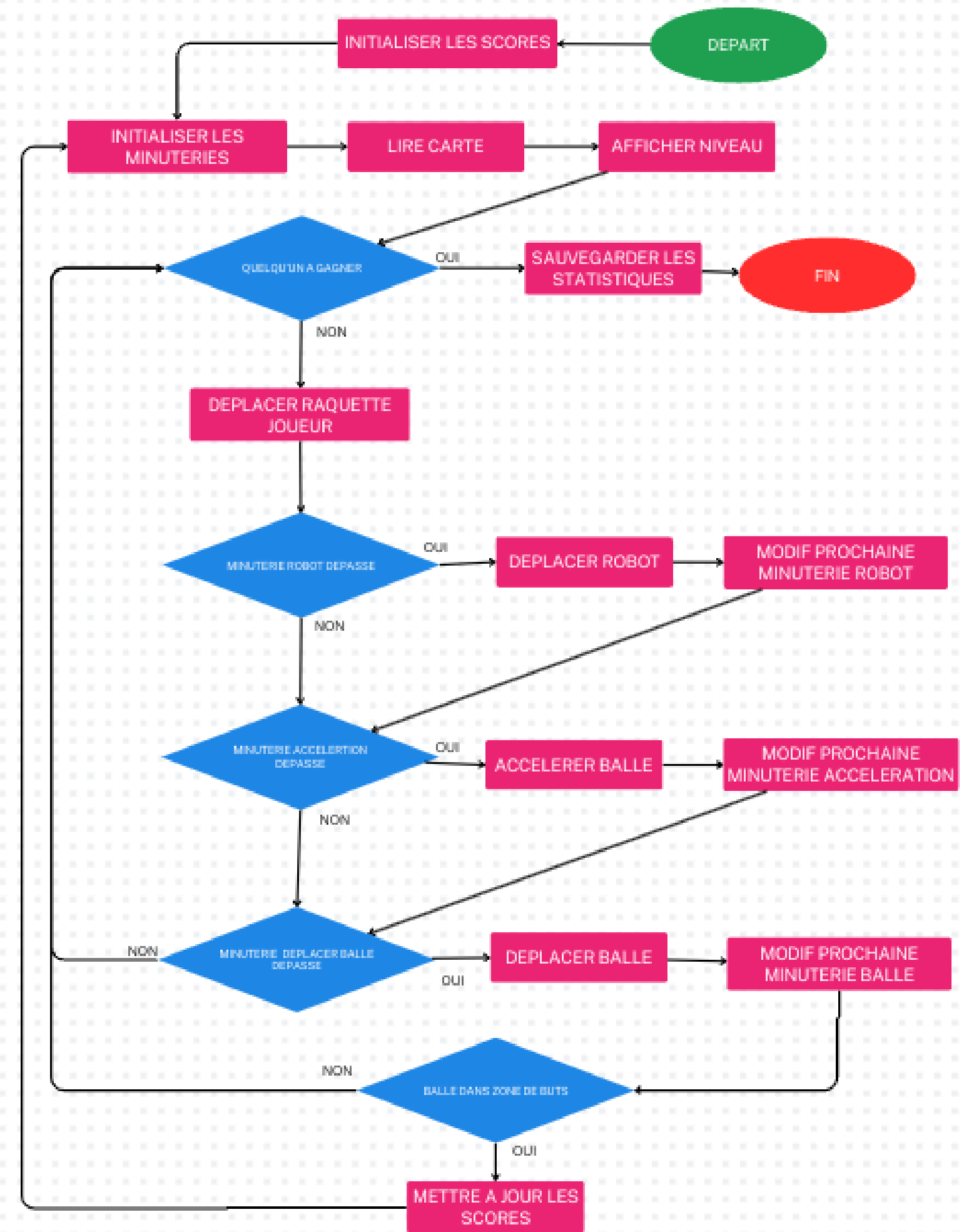


AUCUNE LISTE UTILISÉE

1, 10, 1, 30  
N, 30, 10, 1, 30  
p, 5, 39, 3  
b, 5, 10, 3  
o, 5, 20  
ap, 1, 41, 30, 1  
1, 8, 30, 1

MINIMISATION D'UN FICHIER MAP

# 0 FLOWCHART



1

- Jouer
- Instructions
- Crédits
- Statistiques
- Quitter

0

3

0:0

0:2

0

0

DÉMONSTRATION

# AVANTAGES

# INCONVÉNIENTS

**01**

AMÉLIORATION  
ALGORITHME

**02**

BASH EN  
PROFONDEUR

**03**

FLUIDITÉ

**04**

CRÉATIVITÉ VUE

## ORGANISATION



**5 SUR 5**

## AUTONOMIE



**2 SUR 5**



03

# CONCLUSION

01

02

03

**OBJECTIFS  
ACCOMPLIS**

**AMÉLIORATION  
DES  
COMPÉTENCES**

**AMÉLIORER  
LE VISUEL**

0

3

MERCI !!