

Cahier des charges

Être capable de refaire le jeu «Pong», en respectant les consignes suivantes :

- Pouvoir faire bouger la balle et déplacer les raquettes
- Mettre en place des collisions entre raquettes et balle
- Créer un menu principale avec plusieurs boutons
- Changer le nombre de balle (1 ou 4) au démarrage
- Faire en sorte que le jeu se joue à deux

Méthodes utilisés :

Durant ce projet, nous avons utilisé l'environnement de développement appelé Processing et le langage de programmation utilisé était Java.



Compétences développées HardSkills/SoftSkills

Au cours du projet, j'ai développé plusieurs compétences en programmation telles que :

- Créer des tableaux d'objets facilement
- Insérer des images
- Faire de la gestion de coordonnées.

Mais j'ai aussi développer des compétences telles que:

- Conseiller des camarades
- Les aider dans le code/débloquer

Résultat livré

