

Pong : jeux à 2 joueurs

Cahier des charges

Créer des classes, objets (balle).

Affiche score

Mettre des obstacles au hasard sur le jeu

Mode 4 balles et gravité

Mise en place d'un menu :
quitter / rejouer

Utilisation de tableau d'objet

Déplacement raquettes

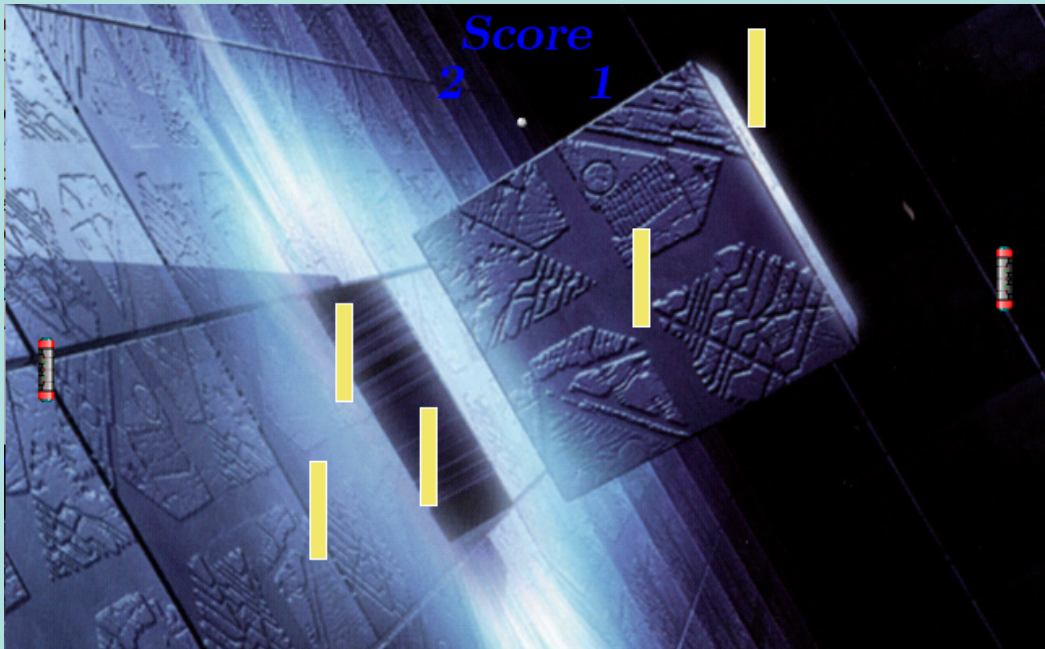
Mise à jour score

Rebond balle sur les bords

Détecter si le bord adverse est touché
pour incrémenter le score

Gestion des coordonnées de la balle

Résultat de la mission



Méthode

Utilisation papier

Échange de points vus

Compétence acquises

Faire rebondir la balle sur le bord haut et bas du terrain ainsi sur les deux raquettes.

Savoir utiliser des classes et crée des objets

Utilisation d'objets de classe (les instances de classe)

Faire les mouvements avec des objets (les raquettes) en cliquant sur des touches

Mettre des commentaires dans le code (javadoc)

Mieux comprendre les coordonnées sur les fenêtres de jeu

Utiliser des tableaux

Technologie
(langages et
application)



Processing