

Projet Pong

Cahier des charges

L'objectif de ce projet était de re-cr  er le jeu Pong sur Processing.
Nous devions :

- r  aliser le jeu original ainsi que des variantes (4 balles/obstacles)
- r  aliser un menu permettant de lancer ces diff  rents modes
- permettre une pause pendant la partie
- calcul du score
- cr  ation des raquettes ainsi que leur d  placement
- appliquer des sprites
- rendre un document de conception

Technologie et M  thodes

Le langage ainsi que l'environnement de d  veloppement que nous avons utilis     tait processing.

MERCIER-TALLET Yanis

yanis.merciertallet@gmail.com

Livrables



Menu du jeu



Jeu classique

Comp  tences

- utilisation de classes
- utilisation de m  thodes de Processing

- le document de conception m'a permis d'analyser et de synth  tiser mon travail sur ce projet
- le choix du nom des variables ainsi que la documentation se sont r  v  l  s   tre des aspects cl  s de la programmation