

CAHIER DES CHARGES

COMPÉTENCE

Coder le jeu en 6 étapes :

- 1- Affichage\mouvement des raquettes
- 2- Mise en pause du jeu
- 3- Gestion des collisions
- 4- Gestion du score
- 5- Menu et gestion du jeu
- 6- partie bonus (quatre balles, et obstacles)

compétence acquise et améliorer au cour du projet :

- Utilisation de Processing
- Utilisation des classes, et constructeur
- Menu et gestion du jeu grâce au booléen
- Insère des fonts et images dans un code

PONG

Développer un jeu deux dimension

OUTIL UTILISÉ

- Processing (logiciel de code)
- Internet



LIVRABLE

Voici un aperçu du jeu :



- deux raquettes
- Une balle
- Un score
- Des obstacles