

PONG

CAHIER DES CHARGES

Réaliser un jeu Pong à partir d'un code donné.
Avec une balle et deux raquettes. En ajoutant petit à petit différentes fonctionnalités (comme un jeu avec plusieurs balles ou encore des obstacles)

LIVRABLE

Un document de conception où nous devions décrire un choix d'algorithme

MÉTHODES ET TECHNOLOGIES

- Codage en java sur Processing
- Utilisation de classes
- Intégration d'images

COMPÉTENCES

- Utilisation de classes
- Programmation
- Design