

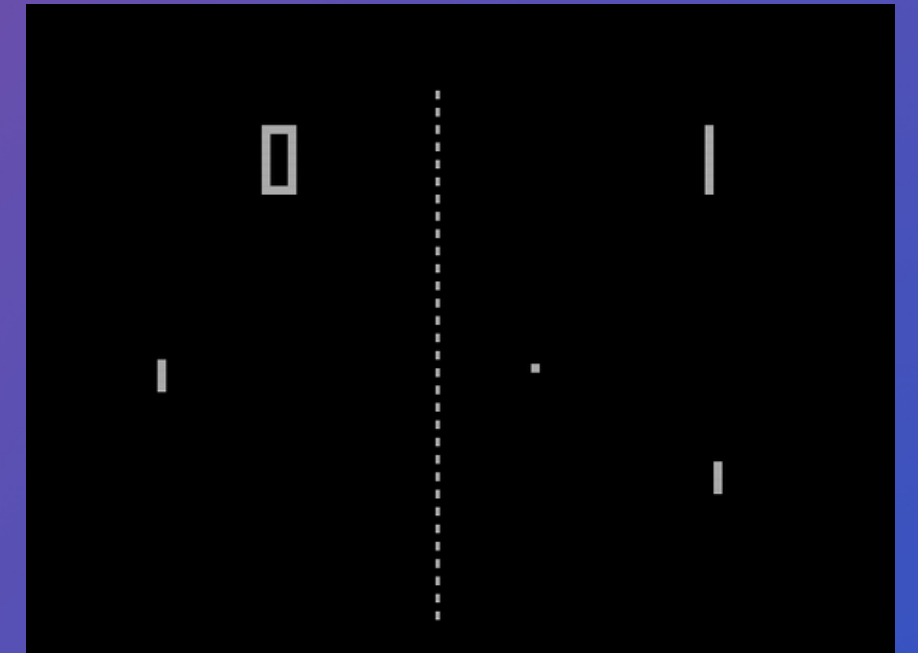
# PONG

## 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 devons 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**