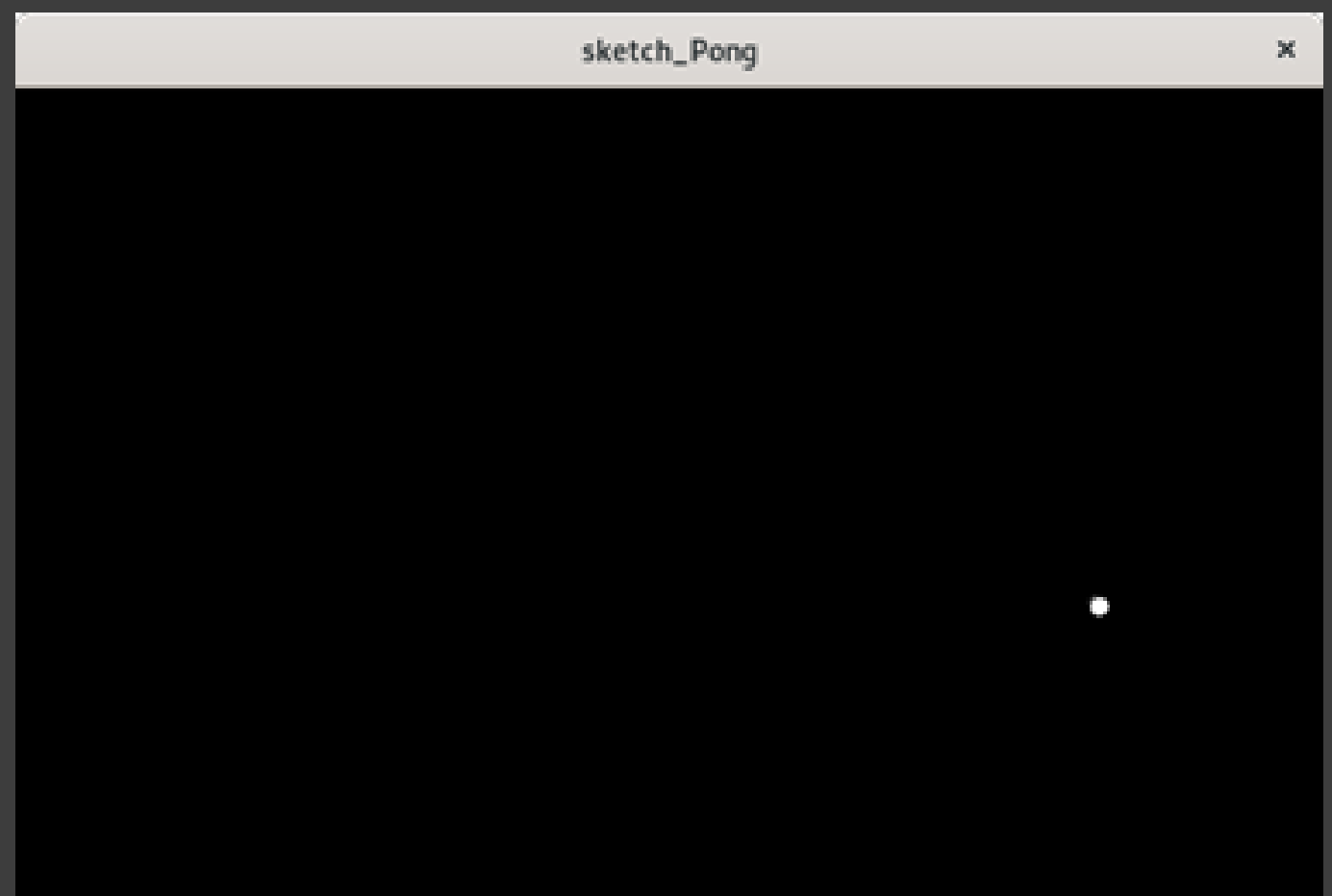


PROJET PONG

DÉPART

LIVRABLES :

- RÉALISER UN JEU PONG ;
- IMPLÉMENTER DEUX RAQUETTES JOUABLES (Z-Q-S-D)
- FAIRE DEUX MODES DIFFÉRENTS (1 BALLE / 4 BALLES)
- IMPLÉMENTER MODE FACULTATIF DES OBSTACLES



FIN

COMPÉTENCES OBTENUES :

- CRÉATION D'UN PREMIER CODE
- APPRENTISAGE DES CLASS JAVA
- PARCOURS ALGORITHMIQUE DE TABLEAUX
- UTILISATION DE BOUCLES
- JAVADOC

