

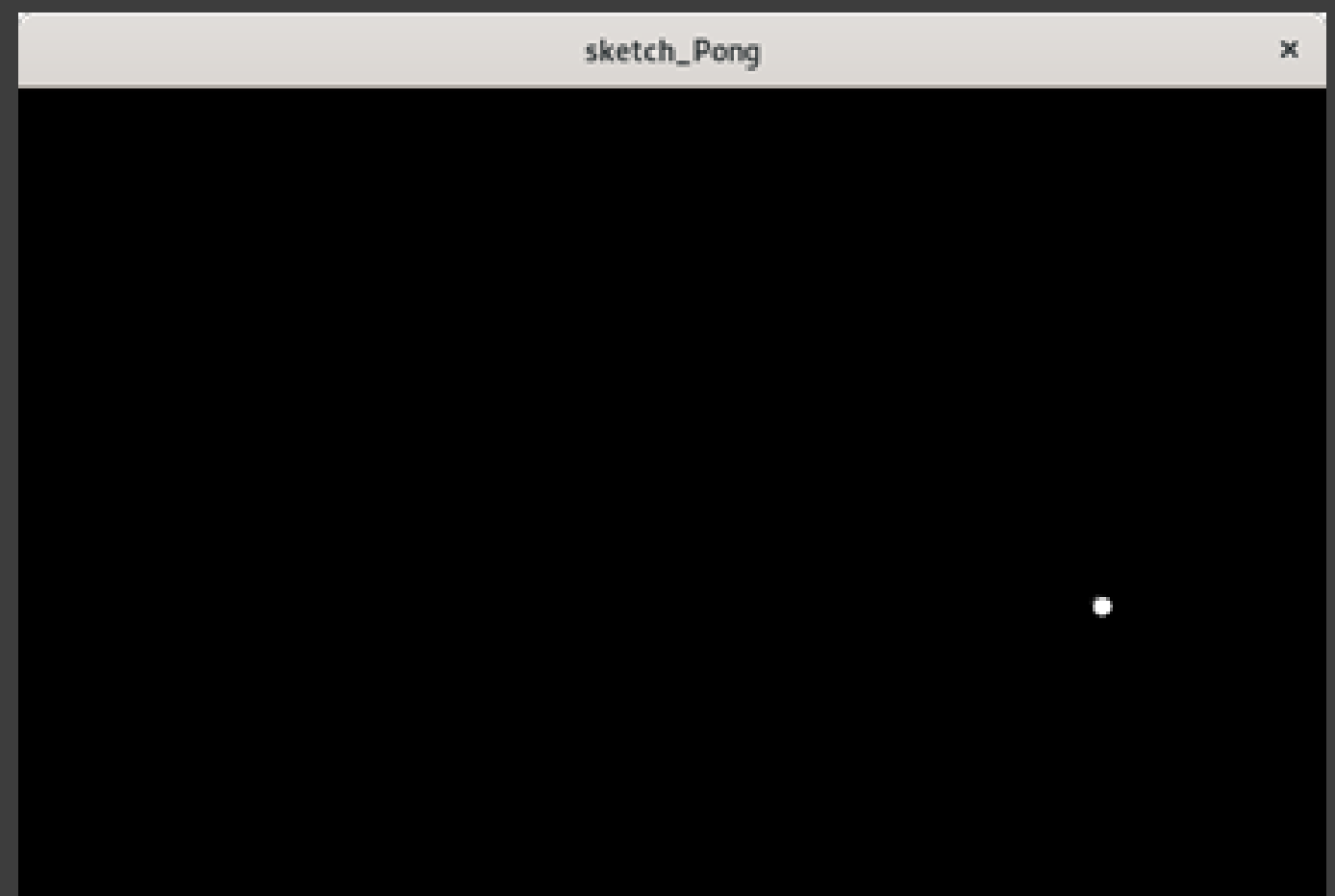
# PROJET PONG

## CAHIER DES CHARGES :

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

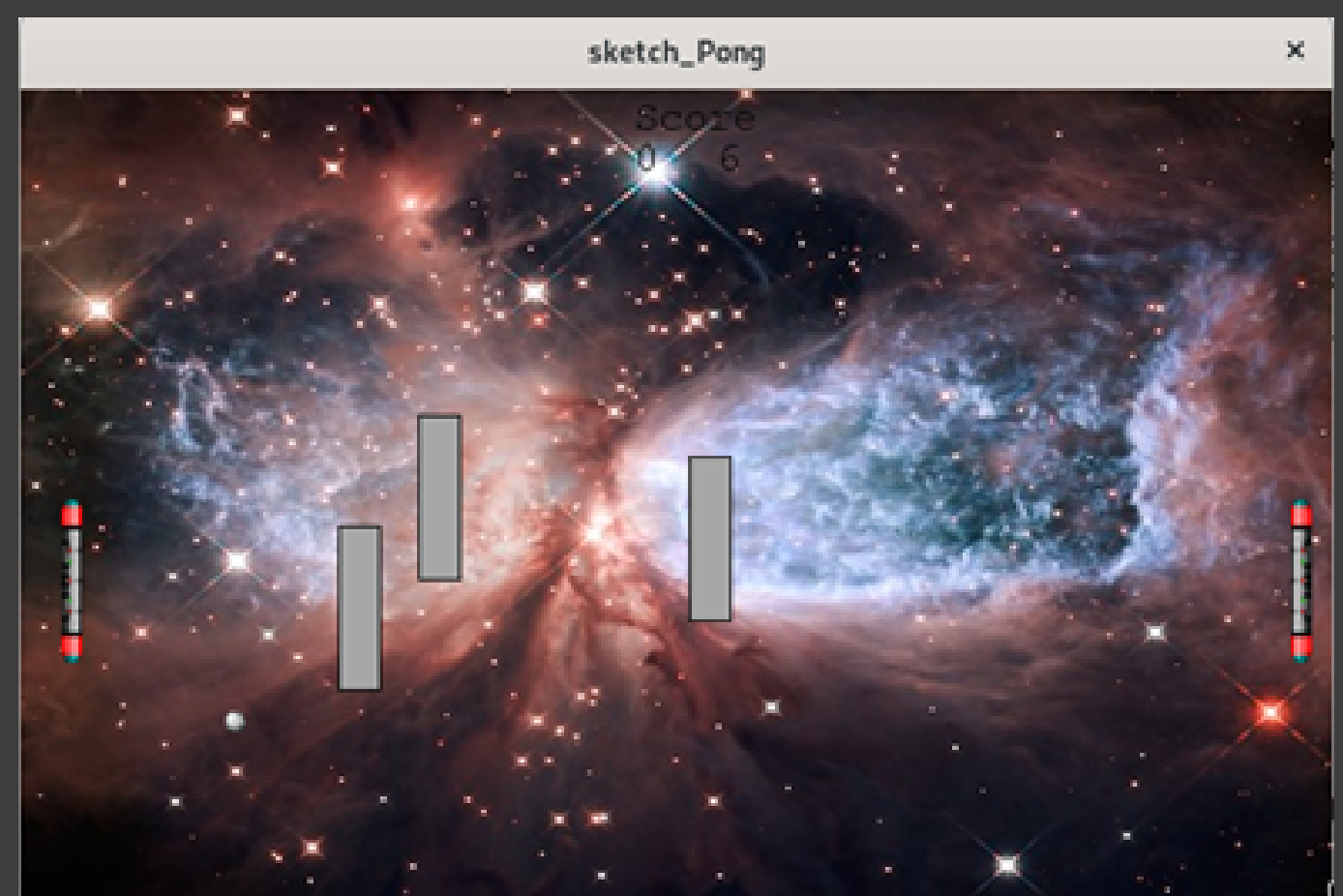
## DÉPART



## FIN

## COMPÉTENCES OBTENUES :

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



TECHNOLOGIES :

# JAVA PROCESSING