

Projet : Pong

Cahier des charges :

- ☐ Ajouter les raquettes
- ☐ Déplacement de la balle
- ☐ Collisions
- ☐ Obstacles
- ☐ Complément (mode 4 balles)

Rendu Final



Rendu du jeu en partie à 2 joueur



Menu des modes de jeu

Mon expérience

Le jeu a été codé en Processing -similaire à du Java mais simplifié- j'ai donc découvert les bases de la programmation orientée objets.

Initialement, un code "à trous" m'était fourni et j'ai ajouté des fonctionnalités au cours du temps telles que l'affichage et le déplacement des raquettes.

J'ai découvert comment implémenter des collisions, ainsi qu'ajouter des sprites c'est-à-dire des images par-dessus des objets.

J'ai également découvert comment faire des menus à mon jeu ainsi que des "boutons" fonctionnels.