**PONG9.735496274**

**Une nouveau concept de pong**

**Rapport technique**

**Auteur : Tom Marti**

**Classe :** INF3b

**Date :** 16.12.2019

# Table des matières

Table des matières

[Table des matières 2](#_Toc27397159)

[1 Biographie 3](#_Toc27397160)

[2 But et contexte du projet 3](#_Toc27397161)

[3 Etape du projet 3](#_Toc27397162)

[4 Problèmes rencontrés 3](#_Toc27397163)

[5 Etat du projet 3](#_Toc27397164)

[6 Amélioration possible 3](#_Toc27397165)

[7 Ce que j’ai appris durant le projet 3](#_Toc27397166)

[8 Conclusion 3](#_Toc27397167)

[9 Glossaire 3](#_Toc27397168)

# Biographie

Je m’appelle Tom Marti, j’ai 17 ans en 2019 et je suis en troisième année d’informatique à l’EMT de porrentruy.

# But et contexte du projet

Dans le cadre de l’atelier de programmation orienté objet, nous devons créer un jeux vidéo en respectant les principes du développement orienté objet.

# Etape du projet

## Etapes de réalisation

Voici les différentes étapes qui composent la création d’un « Pong » en orienté objet :

* Création de la scène
* Création de la balle
* Création des raquettes
* Création des jauges de superpouvoir

## Tâche annexe

* Création d’un installeur
* Documentation du projet

# Problèmes rencontrés

# Etat du projet

# Amélioration possible

# Ce que j’ai appris durant le projet

# Conclusion

# Glossaire