**PONG9.735496274**

**Un nouveau concept de Pong**

**Rapport technique**

**Auteur : Tom Marti**

**Classe :** INF3b

**Date :** 17.12.2019

# Table des matières

Table des matières

[Table des matières 2](#_Toc27470416)

[1 Biographie 3](#_Toc27470417)

[2 But et contexte du projet 3](#_Toc27470418)

[3 Etape du projet 3](#_Toc27470419)

[3.1 Etapes de réalisation 3](#_Toc27470420)

[3.1.1 Création de la scène 3](#_Toc27470421)

[3.1.2 Création de la balle 3](#_Toc27470422)

[3.1.3 Création des raquettes 3](#_Toc27470423)

[3.1.4 Création des jauges de superpouvoir 3](#_Toc27470424)

[3.2 Tâche annexe 3](#_Toc27470425)

[3.2.1 Création d’un installeur 3](#_Toc27470426)

[3.2.2 Documentation du projet 3](#_Toc27470427)

[4 Problèmes rencontrés 3](#_Toc27470428)

[4.1 Les formes aspirent la balle à la collision 3](#_Toc27470429)

[5 Etat du projet 3](#_Toc27470430)

[6 Amélioration possible 3](#_Toc27470431)

[7 Ce que j’ai appris durant le projet 3](#_Toc27470432)

[8 Conclusion 3](#_Toc27470433)

[9 Glossaire 3](#_Toc27470434)

[9.1 C++ 3](#_Toc27470435)

[9.2 SFML 4](#_Toc27470436)

[9.3 CLION 4](#_Toc27470437)

# 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.

Cet atelier fait suite au Portes Ouvertes de l’EMT, Il permet de tester nos compétences de travail individuelle et en 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 des murs
* Création de milieux de terrain
* Création des compteurs de point

### Création de la balle

* Définition de la taille
* Ajout de changement de taille possible pendant la partie
* Définition d’une vélocité de départ
* Ajout d’une accélération durant la partie

### Création des raquettes

* Définition de la taille
* Ajout d’une vélocité fixe
* Ajout de capacités spéciales

### Création des jauges de superpouvoir

* Création du rectangle de base intérieur
* Création du rectangle de base extérieur
* Augmentation de la jauge durant la partie

## Tâche annexe

### Création d’un installeur

### Documentation du projet

# Problèmes rencontrés

## Les formes aspirent la balle à la collision

# Etat du projet

# Amélioration possible

# Ce que j’ai appris durant le projet

# Conclusion

# Glossaire

## C++

Langage de programmation orienté objet dérivé du C.

## SFML

Librairie graphique permettant de créé des interfaces graphiques.

## CLION

IDE de développement C/C++ développé par JetBrains.