

Pong

Cahier Des Charges

- Création du jeu classique Pong
- Utilisation des objects et des tableaux
- Création de deux raquettes contrôlables avec des touches
- Ajout d'une balle qui se déplace dans la fenêtre
- Ajout de plusieurs balles dans un autre mode de jeu
- Ajout d'un menu pour choisir le mode de jeu et nombre de joueurs
- Ajout d'obstacles qui apparaissent aléatoirement dans la fenêtre

Compétences Acquises

Grâce à ce projet, j'ai appris utiliser :

- processing
- les bases de java
- les objets
- les tableaux
- les fonctions `setup()` et `draw()`
- les switches

Livré



Technologies

JAVA

PROCESSING