**Cahier des charges pour le projet de semestre du cours d’Android**

Titre: **Pong Game**

Etudiants: Fabio Manuel da Mota Marques, Joël Rittiner

Professeur: Aïcha Rizzotti

**Introduction**

Les jeux *Old School* sont un domaine de plus en plus à la mode. Suivre cette tendance avec une application mobile pour le système d’exploitation Android est défi attractif. Un des jeux très répandus est le *Pong Game*. Il y a deux joueurs, un de chaque côté. L’objectif est de ne pas laisser la balle passer et attendre que l’adversaire loupe son coup.

**Buts du projet:**

* Implémenter le jeu en mode solo, contre la machine ;
* Création de menus à l’ouverture de l’application pour :
  + Commencer une partie ;
  + Voir les résultats précédents (Persistance de données) ;
  + Activer / Désactiver une musique de fond ;
  + Quitter l’application ;
* Mesurer les performances (délai au démarrage, de réponse)

**Objectifs secondaires:**

* Possibilité de jouer à deux joueurs sur un même appareil.

**Contraintes :**

Le projet devra être implémenté en Java avec l’environnement de développement Android Studio

Neuchâtel, le 12 octobre 2016

Les parties ci-dessous déclarent accepter le contenu du présent cahier des charges.

Un exemplaire est remis à chaque partie.

Etudiants : Professeur:

.........................……………………… .................................……

**Distribution** Etudiants concernés

Professeur