

Cahier des Charges;Hugo et Marion :

Annonciation

On commence par définir la trajectoire de la balle dans une matrice de valeurs nommée «tab»;on y définit les murs,les coffres mais aussi la balle.Puis,on utilise,des vecteurs mais aussi des coordonnées afin d'explicitier,d'aérer et de rendre plus concret le programme.Par la suite,la gestion des collisions a été compliqué : Si la balle touche un mur,celle-ci change de direction !Si elle change de direction,elle prendra ou perdra de la vitesse. Si on utilise la touche f1 du clavier alors,cela donnera l'accès au premier niveau,si on touche f2,cela donnera accès au second niveau.

Par conséquent;cela regroupe les fonctionnalités suivantes sur deux niveaux :

