**Pong**

**Tâches :**

|  |  |
| --- | --- |
| Jean | Lowan |
| 1  2  5  7 | 3  4  6 |

1. Créer la fenêtre
2. Créer la boucle principale
   1. Condition “event.exit()”...
3. Dessiner les deux battons “joueurs” + la boule
4. Gérer les mouvements directionnels “joueur”
5. Gérer les mouvements de la boule
6. Gérer les collisions de la boule “fenêtre” + collisions “battons”
   1. Côtés latéraux touchés par la boule = fin de partie, fin du jeu.
7. Gérer la collision des battons “fenêtre”