








<i>Matière:</i>	<i>Durée du TP</i>	<i>Documentations autorisés:</i>	<i>Communication autorisée</i>	<i>Ordinateur autorisé</i>
				
<b>Programmation C++/SDL2</b>	<b>20/10/2021</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>

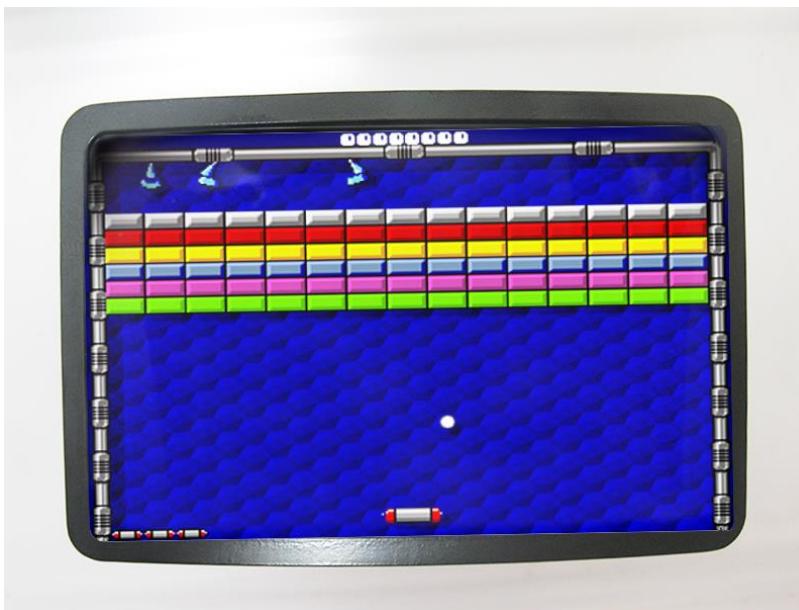
  

<b>Nom :</b>		<b>Date :</b>		<b>Sujet</b>
<b>Prénom :</b>		<b>Résultat :</b>		<b>C++/SDL2</b>

## Présentation du TP

***Un casse briques qu'est-ce que c'est ? Je pense que vous savez tous ou presque à quoi ressemble ce jeu mythique qui est l'un des premiers jeux à être sortis.***

***Voici à quoi va ressembler celui que nous aurons à la fin.***



***Le but principal du jeu est donc de faire rebondir la balle sur notre raquette et de casser l'ensemble des briques dans le jeu.***

***Créez le jeu du casse briques en C++/SDL2, en utilisant les sprites de votre choix.***

***Rendu le a définir***

- ***Git de votre projet C++/SDL2 (Sources, Sprites....) compilable sur la machine du formateur***
- ***Exécutable***
- ***Code commenté***

***Barème :***

***30 points pour le codage C++/SDL .***

***15 points pour la réalisation des fonctions de collision.***

***15 points pour la programmation modulaire / Pattern MVC.***

***10 points pour les commentaires.***

***Total de 70 points.***

Bonne chance.