

# Projet Pong

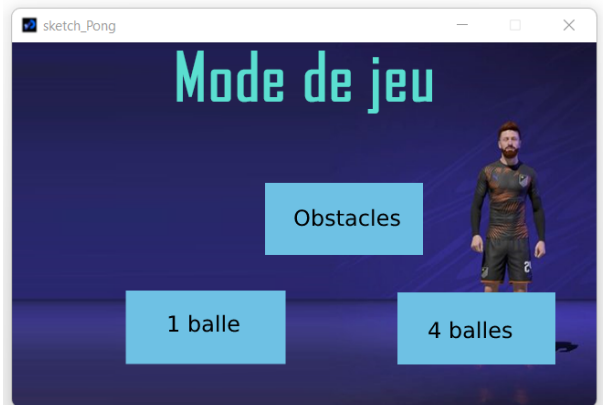


## Cahier des charges

- Réaliser un jeu pong, avec deux raquettes et une balle
- Réaliser un menu d'accueil
- Réaliser un menu de sélection de mode de jeu
- Réaliser un mode de jeu avec 4 balles
- Réaliser un mode de jeu avec des obstacles

FINISH

## Rendu



## Problème

- **Coordonnées** des éléments
- **Collisions** entre les éléments



## Solution

- Utiliser des **schémas** pour comprendre le fonctionnement



## Méthode

- Processing



## Skills

- Utiliser des classes pour **structurer** son code
- Écrire de la **javadoc** pour comprendre son code lorsqu'on le reprend plus tard
- Utiliser un papier, un stylo et des dessins pour **visualiser le fonctionnement**

