

RAPPORT DE PROJET : PONG



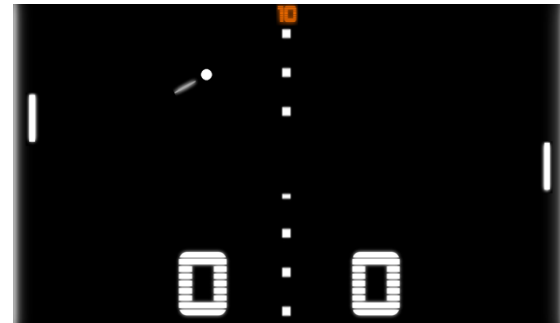
Réalisé par : Zitouni Mouhab
Formation : CP2I 1
Année : 2020

Description :

Ce projet est un remake du jeu d'arcade classique Pong sorti en 1972 réalisé par la librairie libTableauNoir.

Le jeu est inspiré du tennis de table en vue de dessus, et chaque joueur s'affronte en déplaçant la raquette virtuelle de haut en bas, via des touches, de façon à garder la balle dans le terrain de jeu.

Le joueur peut changer la direction de la balle en fonction de l'endroit où celle-ci tape sur la raquette. Ainsi sa vitesse augmente graduellement au cours de la manche.



Mode d'emploi :

Pour pouvoir lancer le jeu, il faut :

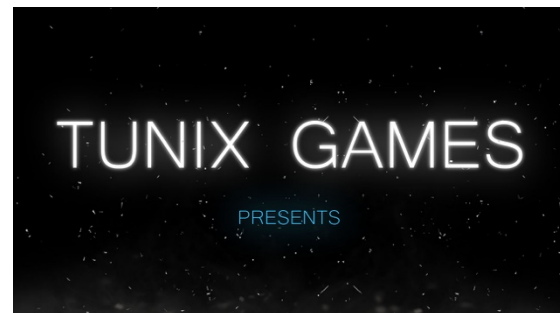
- 1) Décompresser l'archive Mouhab_zitouni_pong
- 2) Compiler le programme en tapant : `gcc pong.c -lTableauNoir -lm -o pong`
- 3) Exécuter le programme en tapant : `./pong`

Fonctionnalités et Touches :

Après le lancement du jeu, un menu s'affiche et vous pouvez alors choisir de jouer contre l'ordinateur ou en multijoueur local.

Il y a plusieurs niveaux de difficulté : Easy, Medium et Hard. Vous pouvez également choisir le score qui va déterminer la fin du jeu qui est 10 points ou 20 points.

Quand vous êtes au menu, appuyez sur F pour connaître les touches du jeu





Fin du jeu :

Quand vous arrivez à la fin du jeu, appuyez sur échappe pour revenir au Menu ou faites un clic droit pour quitter.

