

Cahier des charges - Projet Pong

Introduction

Le Projet Pong consiste à revisiter le célèbre jeu d'arcade "Pong" en y ajoutant quelques fonctionnalités.

Le programme fonctionnera sous java et sera doté d'une console ainsi que d'une interface graphique. Le principe de jeu est simple : inspiré du tennis de table, chaque joueur s'affronte en déplaçant sa raquette virtuelle de haut en bas. Le but étant de garder la balle sur le terrain.

Lien vers le GitHub : <https://github.com/npatelli/projet-ephec-pong>

Fonctions

- Différents niveaux de difficultés :
 - Vitesse de balle variable
 - Vitesse de la raquette variable
- Différents modes de jeu :
 - Humain vs Ordinateur
 - Humain vs Humain
 - Mode multiball
- Classement des meilleurs scores par mode de jeu
- Différents thèmes à débloquer :
 - Balles (incluant des variations de taille)
 - Raquettes
 - Terrains
- Différents succès (permettant de débloquer des thèmes)
- Monnaie virtuelle permettant d'acheter des thèmes
- Barre de vie
- Barre d'expérience + niveaux

Fonctions supplémentaires

- Mode 4 joueurs
- Bonus ou malus temporaires :
 - Vitesse de la balle augmentée ou diminuée
 - Largeur de la raquette augmentée ou diminuée
 - Taille de la balle augmentée ou diminuée
 - Potion ou poison

Délivrables

Tâches	Echéances
Choix du sujet	Vendredi 27 octobre à 18h
Diagramme de classe UML	Vendredi 10 novembre à 18h
Implémentation du modèle	Vendredi 17 novembre à 18h
Démo de la vue console	Séance TP du 1 ou 6 décembre
Remise du projet	Vendredi 22 décembre à 12h
Défense finale	Session de janvier