

CAHIERS DES CHARGES

- Documentation du code
- Affichage des deux raquettes
- Déplacement des deux raquettes
 - Mise en pause du jeu
- Gestion de la collision entre la balle et les raquettes
- Gestion du score
- Fontes et image
- Menu de jeu et bouton quitter
- Mode 4 balles et création d'obstacles

COMPÉTENCES

- Apprendre à coder sur Processing
- Gérer des collisions dans un jeu 2D
- Implémenter du code en utilisant des classes
- Gérer des mouvements d'objet
- Découpage du code en fonction
- Documenter avec la java doc
- Modifier l'apparence du jeu

PONG

HARDWARE / SOFTWARE

- Java
- Processing
- Codé sur Linux et Windows

LIVRABLES

