

PROJET GDD n° 1

Développement d'un jeu « sport de raquette »

Il s'agit d'initialiser un espace de jeu : Mur avec une balle et une raquette comme indiqué par la figure 1.

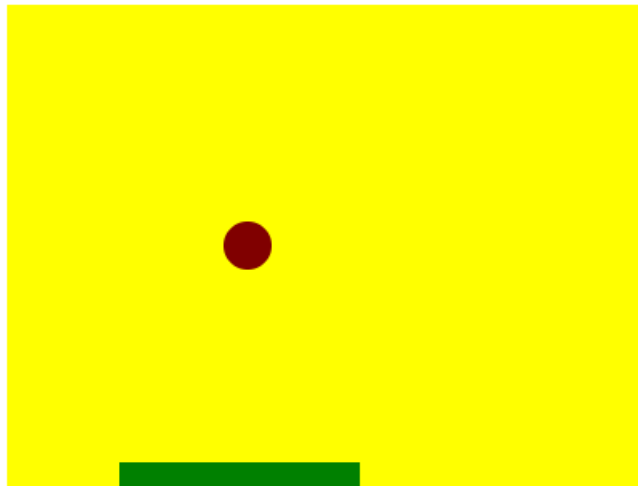


Figure 1. Raquette en bas, la balle en déplacement

Tâche 1 :

Produire l'espace de jeu paramétré : trois murs sur lesquels la balle peut être lancée. Une raquette avec un déplacement commandé par les touches ← et → du clavier.

Tâche 2 :

Définir et implémentez le déplacement de la balle en lui affectant une position initiale et une direction de mouvement. A chaque contact elle change de direction. Elle peut être en contact avec les murs ou la raquette.

Tâche 3 :

Définir et implémentez le déplacement horizontal de la raquette.

Tâche 4 :

Assemblez les différents éléments pour produire le jeu. Le jeu se termine si la balle n'est pas interceptée par la raquette.

Tâche 5 :

Faites dérouler en haut de la surface du jeu un ensemble d'objets (pommes par exemple). En cas où la balle passant par la frame en cours de mouvement, touche un des objets, ajouter un évènement (compter les objets touchés ou les faire disparaître).

Acquisition d'évènement (cas de touches de clavier ← →)

```
// Add keyboard listener.  
    window.addEventListener('keydown', whatKey, true);  
  
function whatKey(evt) {  
    switch (evt.keyCode) {  
        // Left arrow.  
        case 37: instructions; break;  
        // Right arrow.  
        case 39: instructions; break;  
    }  
}
```