

Retour sur expérience : Pong

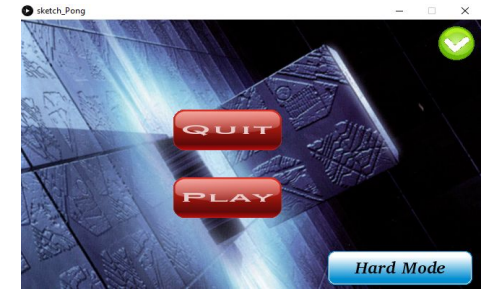
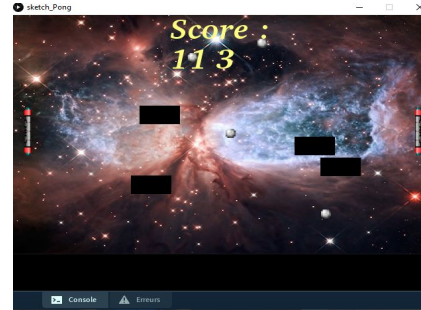
Cahier des charges :



- Rendu visuel cohérent avec le jeu Pong
- Affichage et gestion du score
- Menu de lancement
- Menu de pause
- Propreté du code
- Découpage en sous fonctions
- Ajout d'options supplémentaire comme la possibilité de jouer avec plusieurs balles
- Rendre un rapport résumant rapidement l'ensemble du projet



Livrables :



Technologie et Outils :

Pour réaliser ce projet **Processing** a été utilisé afin d'obtenir le rendu graphique et mieux appréhender de potentiel bug avec un retour en direct sur l'écran. Étant à l'aise avec **Python**, ce dernier a été utilisé pour tester certaines fonctions avant de les adapter et de les retranscrire sous Processing.



Compétences développées :

Ce projet m'a tout d'abord permis de découvrir Processing et d'acquérir les commodités d'utilisation et d'assimiler son utilisation. Il m'a permis d'appréhender la **notion d'objets**. Découverte et prise de conscience de l'importance de la **documentation** et du **découpage en sous fonction**. Ce projet m'a aussi permis d'améliorer la rédaction d'un rendu.

