

Pong :

Inspirations :

Je me suis inspiré de tout les tutos trouvables sur le net. J'ai également pu mettre a contribution mon année passée en J.V. Programmation.

J'ai trouve l'exercice très intéressant et je me suis attelé a faire plus que un simple départ de pong.

Mon pong :

Le départ s'effectue toujours a hauteur du tiers inférieur de l'écran, la balle part toujours vers le haut tant qu'elle n'a pas rencontré d'obstacle ou touche un bord d'écran.

Si la balle touche un mur latéral elle ne change pas de sens vertical mais change de sens horizontalement (-x).

Si la balle sort de l'écran par le haut ou le bas de l'exran elle revient au départ et se lance sur un angle aléatoire.

Si la balle touche une palette elle change de sens vertical(-y). Il est ainsi possible de se renvoyer la balle.

Pour pouvoir jouer il me fallait l'équivalent d'une I.A.

J'ai donc codé la seconde palette pour suivre la balle. J'ai restreint sa vitesse pour permettre a un humain de marquer des points contre l'I. A.

Pour plus de dynamisme j'ai fait reagir la vitesse de la balle a son impact avec la palette pour induire des accelerations et des décélérations

Je me permet donc de vous faire la demande de 1 crédit supplémentaire pour mon pong pour l'ensemble des features que j'y ait ajouté

-vitesse variable de la balle

-I.A

-score

Ce qui nous ferait

Déplacement de la palette avec la souris : 1 crédit.

Départ de la balle avec un angle et une position aléatoire : 2crédits

Vitesse variable de la balle : 0,5 crédits

I.A : 0,5 crédits

Score : 0 crédits (c'était vraiment pas grand chose)

<http://www.setunarts.com/Jquery/Pong/index.html>