

Atelier 2 : le jeu du Ping Pong



Pour créer le jeu, vous avez besoin de deux lutins :

- Un lutin en forme de raquette
- Un lutin en forme de balle

A faire :

1. Créer la raquette qui se déplace vers la droite et vers la gauche
2. Créer la balle qui se déplace de manière aléatoire et qui rebondit quand elle touche les bords et quand elle touche la raquette
3. Ecrire un programme permettant de jouer au jeu de Ping Pong avec un joueur et ensuite avec deux joueurs

Améliorer le jeu autant que possible en contrôlant la vitesse de la balle ou en créant un arrière plan, Soyez créatif