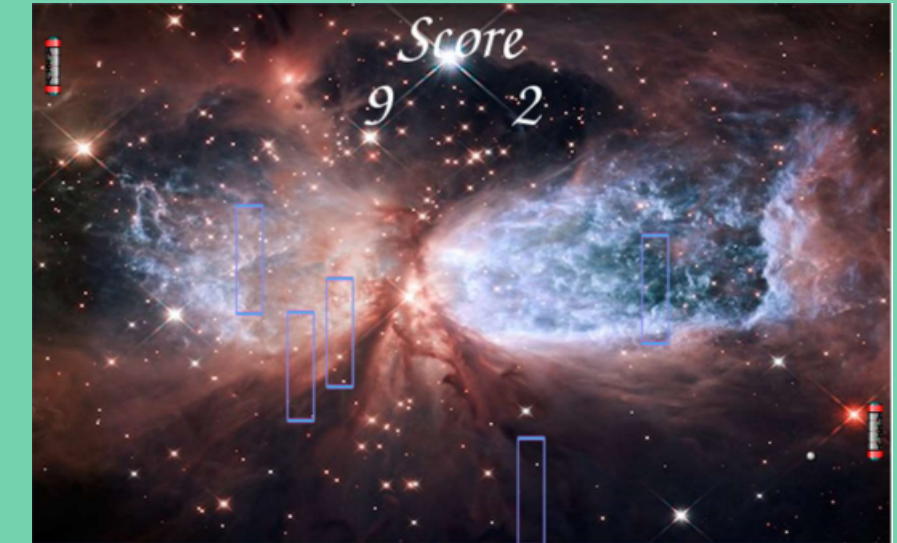


Cahier des charges

Le but de ce projet, était de réaliser un jeu Pong, avec une balle et deux raquettes. Il nous a ensuite été demandé d'ajouter des fonctionnalités, telles qu'un mode à quatre balles ainsi que l'ajout d'obstacles.

Livrables



Pong



Processing



Logiciel/langage utilisés

La totalité des fonctionnalités ont été réalisées. Ce projet m'a permis d'apprendre comment gérer les collisions entre objets, j'ai également appris à utiliser des classes, mettre des sprites sur des objets et gérer les mouvements des différents objets.

Compétances acquises