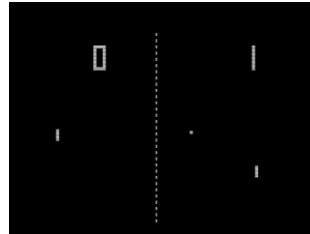


PONG

Cahier des charges

Développer le jeu Pong, qui est un jeu qui représente un match de tennis de table :

- Développer le jeu :
 - Deux raquettes
 - Mode 1 balle
 - Mode 4 balles
 - Un score
 - Des obstacles
- Développer le menu :
 - Un bouton pour jouer
 - Un bouton pour jouer avec 4 balles
 - Un bouton pour quitter le jeu



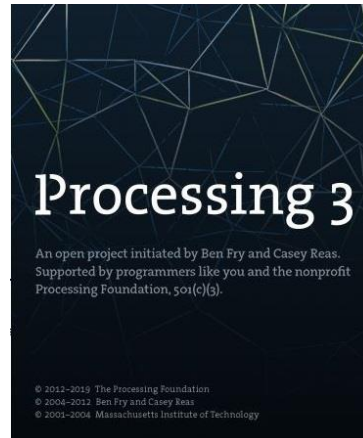
Livable :

Pour ce projet, j'ai donc réussi à recréer le jeu Pong avec toutes les fonctionnalités demandées. J'ai même été plus loin en rajoutant la possibilité, pour le joueur, de choisir le nombre d'obstacles et de téléporters qui lui convient.



Outil(s) utilisé(s) :

J'ai appris, pendant ce projet, à utiliser le logiciel de programmation nommé Processing, qui utilise le langage de programmation Java.



Compétence(s) acquise(s) :

J'ai appris, pendant ce projet, à utiliser la programmation orientée objet, à m'organiser pour rendre mon projet à la bonne date.