

Cahier des charges :

Être capable de refaire le jeu «Pong», en respectant les consignes suivantes :

- Pouvoir faire bouger la balle et déplacer les raquettes
- Mettre en place des collisions entre raquettes et balles
- Créer un menu principal avec plusieurs boutons
- Changer le nombre de balles (1 ou 4) au démarrage
- Faire en sorte que le jeu se joue à deux

Méthodes utilisées :

Durant ce projet, j'ai utilisé l'environnement de développement appelé **Processing** et le langage de programmation **Java**.



Compétences développées HardSkills/SoftSkills :

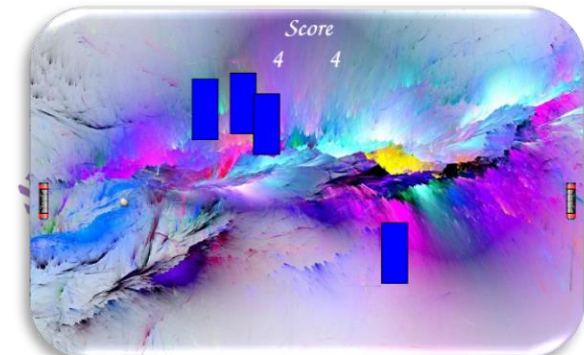
Au cours du projet, j'ai développé plusieurs compétences en programmation telles que :

- Créer des tableaux d'objets facilement
- Insérer des images
- Faire de la gestion de coordonnées

Mais j'ai aussi développé des compétences telles que:

- Conseiller des camarades
- Les aider/débloquer dans leur code

Résultat livré :



Voici le menu principal ainsi que l'écran en pleine partie du jeu Pong livré.