

Cahier des Charges :

Reproduction du jeu Pong :

- Permettre le mouvement de la balle et des raquettes.
- Ajouter des collisions aux raquettes pour que la balle « rebondisse ».
- Créer un menu avec plusieurs boutons.
- Changer le nombre de balles au démarrage (4 balles maximum).

Langages & Applications :

La réalisation de ce projet a nécessité l'utilisation du langage **JavaScript**.

L'environnement de développement (IDE) que j'ai utilisé était : **Processing**.



Pong

Compétences développées :

- Utiliser des « class » en java.
- Établir une interaction entre deux « objets ».
- Positionner différents éléments.



Résultat final :

