


## Jeu de pong

|   |  |
|---|--|
|  | <p>Cahier des charges :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Créer un arrière-plan, un lutin raquette et un lutin balle. Les mettre dans une position initiale. (3points)</li><li>- Programmer la raquette pour qu'elle se déplace de gauche à droite. (4 points)</li><li>- Programmer la balle pour qu'elle se déplace et rebondisse sur les bords et sur la raquette (On utilisera un nombre aléatoire entre -60 et 60 pour l'orienter lorsqu'elle rebondit sur la raquette). (6 points)</li><li>- Le jeu est perdu lorsque la balle touche le sol. (1 point)</li><li>- Introduire une variable score, l'utiliser pour accélérer la balle progressivement. (3 points)</li><li>- Jouer et obtenir un score de 15. Plus que 5, 1 point. Plus que 10, 2 points, plus que 15, (3 points).</li></ul> |
|---|--|

1) Script de la raquette :

2) Script de la balle :

3) Script de la balle avec accélération