

## Partie 2 - Pong-chasse: La chasse est ouverte !

Un informaticien concepteur de jeux vidéo souhaite programmer une version moderne du jeu de Pong, premier jeu vidéo à connaître un succès populaire dans les années 1970.

### Accomplir cette mission ;

Pour ce jeu trois lutins fournis: le bateau, l'oiseau, la flèche.  
**le joueur déplace le bateau** (un seul joueur) .

**Dans un premier, on cherchera à obtenir une version simple du jeu obéissant au cahier des charges suivant :**

- L'oiseau vole en battant des ailes (déplacement automatisé).
- Le bateau glisse sur l'eau (déplacement à la souris sans clic).
- La flèche est tirée du bateau, le bateau est sa plate-forme de rebonds.
- Un score, qui augmente dès que l'oiseau est touché par la flèche, qui diminue lorsque la flèche tombe à l'eau, est affiché.

**Dans un second temps**, on améliorera le jeu pour le rendre de plus en plus intéressant, **penser notamment à une fin de jeu** (veiller à sauvegarder alors le travail sous différentes versions).

Ne pas oublier de décrire par une phrase les évolutions apportées au jeu. Utiliser pour cela les lignes ci-dessous.



- **Ouvrir** le fichier « **Pgm\_PongChasse\_Initial** » de : Ordinateur/ P : /MesDevoirs/ Maths
- **Enregistrer sous** : « **Pgm\_PongChasse\_v1** ».

.....

.....

.....