

PRÉSENTATION JEU PONG

Fannette SEKO



SOMMAIRE

01 Introduction

02 Architecture du
Projet

03 Structure de la
Base de Données

04 Évolutions
Techniques

05 Problèmes
Rencontrés

06 Conclusion



INTRODUCTION



Pong est l'un des premiers jeux vidéo d'arcade et a marqué le début de l'industrie du jeu vidéo moderne. Conçu par Atari en 1972, il simule un jeu de tennis de table en affichant une balle qui rebondit entre deux raquettes contrôlées par les joueurs.



ARCHITECTURE DU PROJET

C++

Langage de programmation principal pour coder le jeu.

SDL2/SDL_TTF

Bibliothèque graphique utilisée pour gérer l'affichage des objets (raquettes, balles, obstacles).
Extension pour afficher du texte (scores, messages à l'écran).

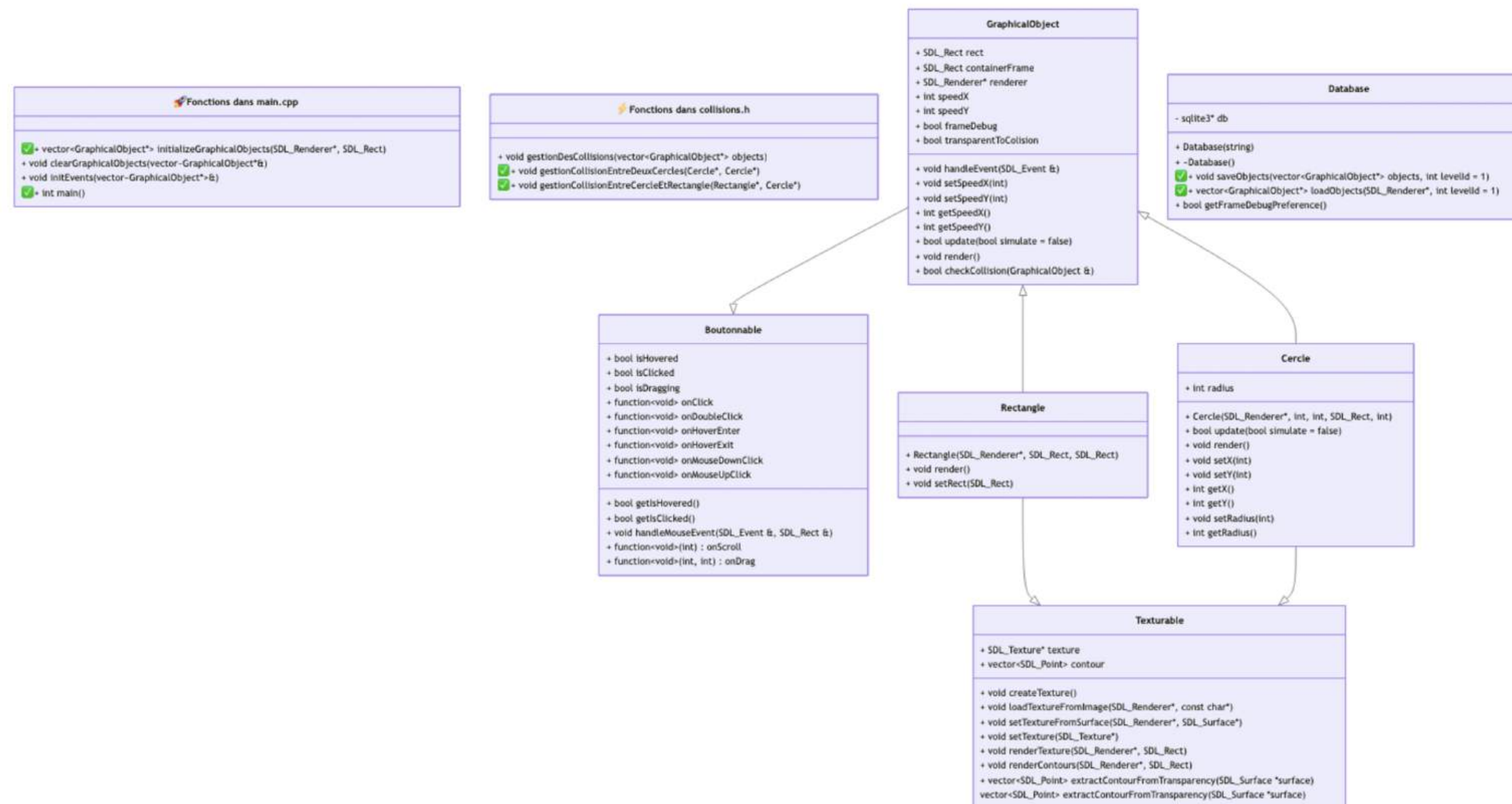
SQLITE

Base de données légère pour stocker les niveaux et les objets du jeu.



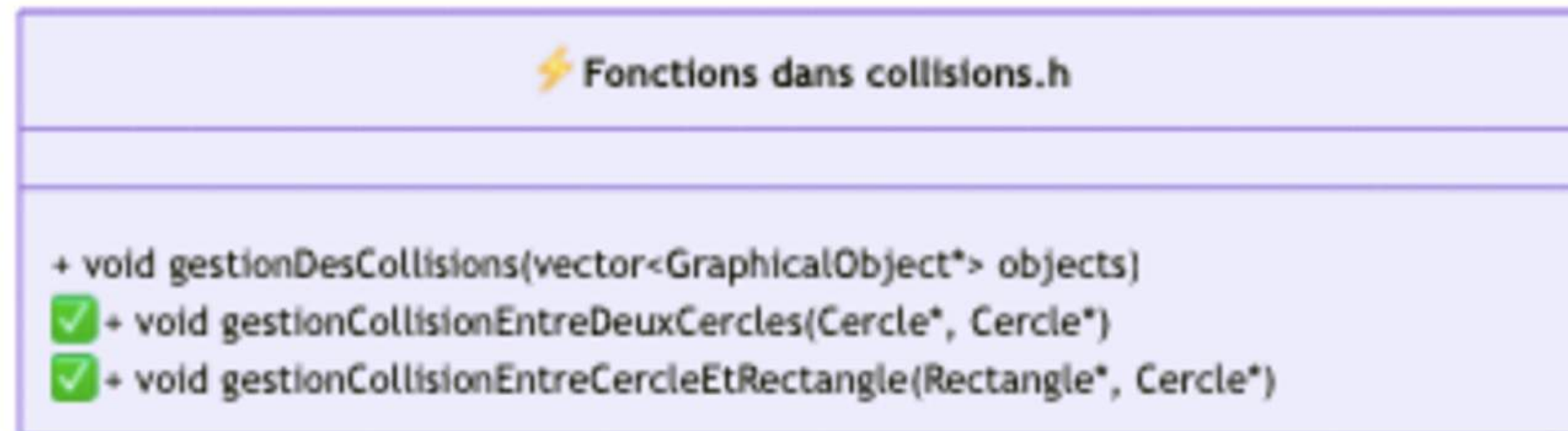
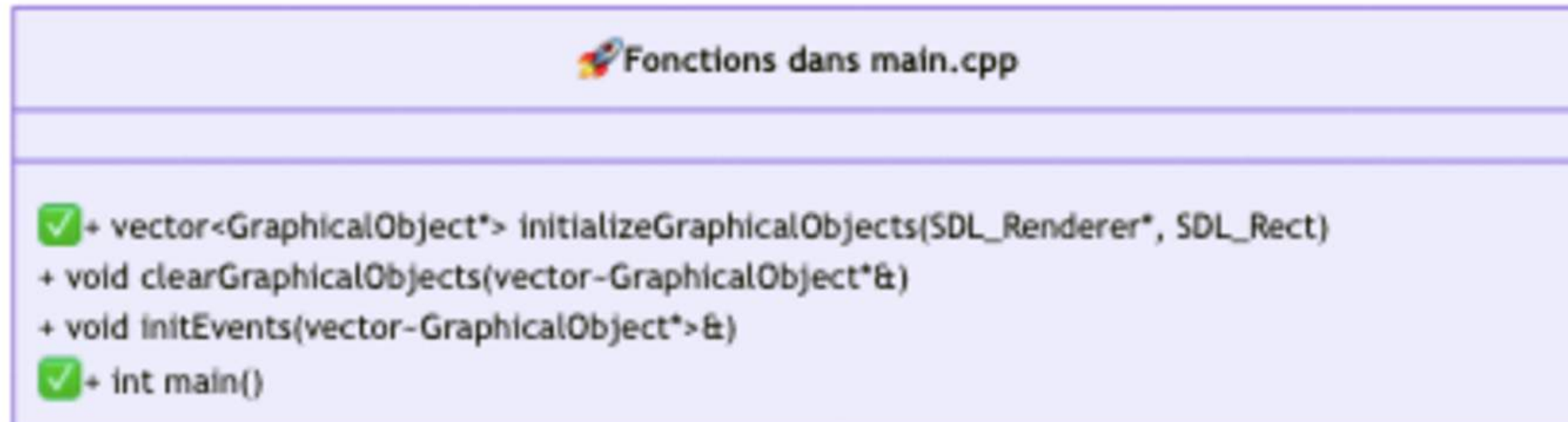
STRUCTURE DE LA BASE DE DONNÉES

Diagramme de classe



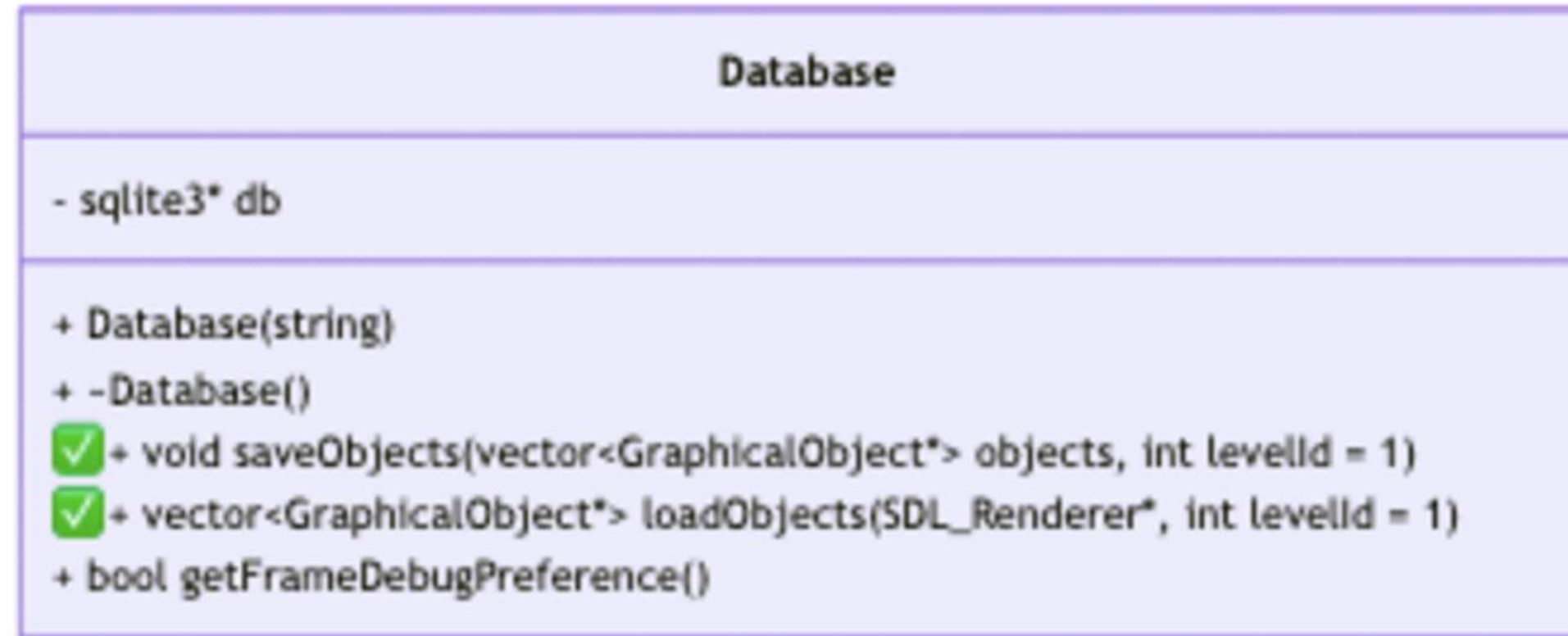
STRUCTURE DE LA BASE DE DONNÉES

Diagramme de classe



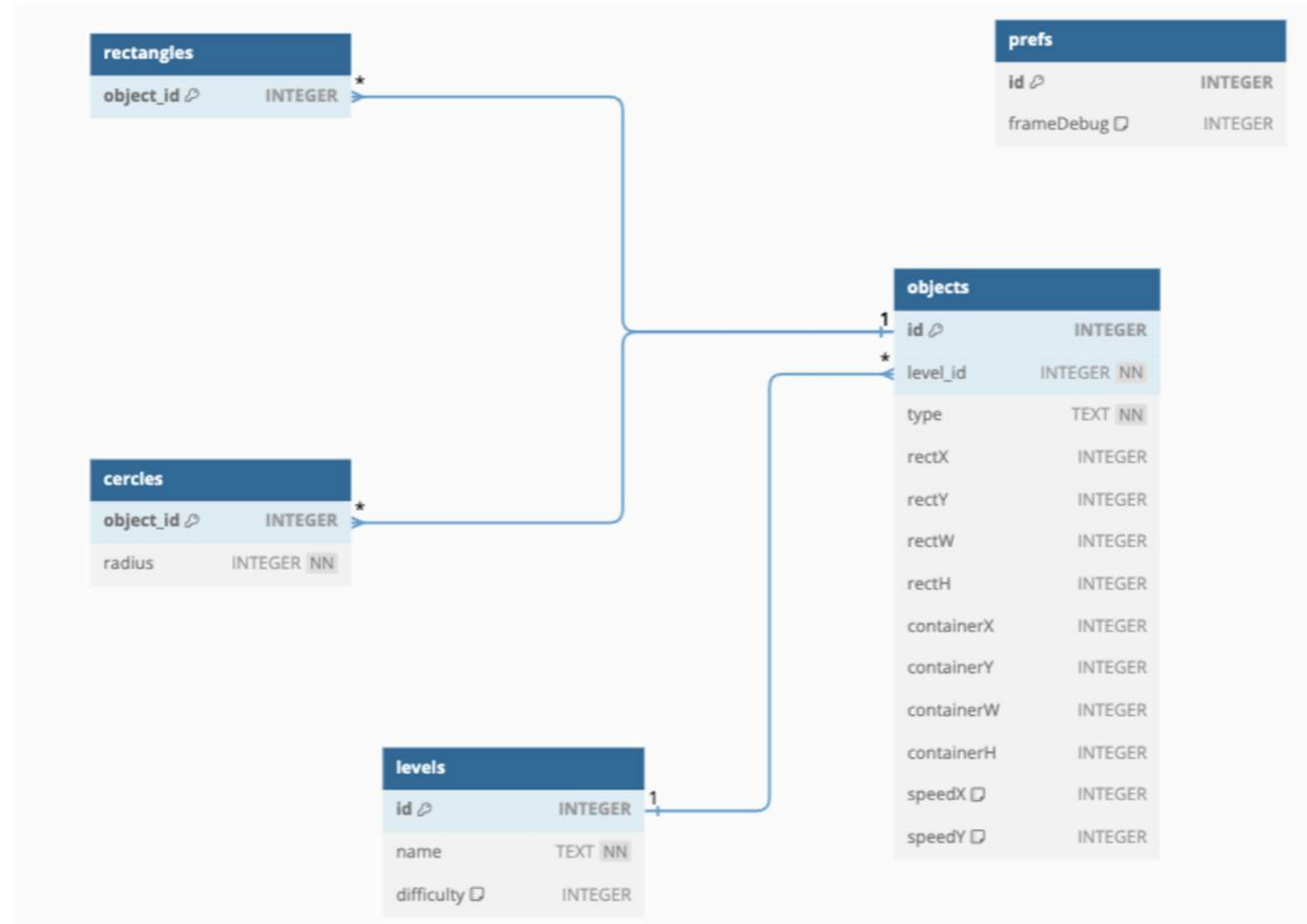
STRUCTURE DE LA BASE DE DONNÉES

Diagramme de classe



STRUCTURE DE LA BASE DE DONNÉES

Schéma relationnel



ÉVOLUTIONS TECHNIQUES

- Fonction initializeGraphicalObjects
 - structuration du jeu avec les balles, les raquettes et les obstacles par niveaux
- int main ()
 - initialisation des objets par défaut
 - gestion du contrôle des raquettes et changement de niveau
- saveObjects et loadObjects
 - ajout parametre int levelId
- class Database
 - ajout des tables cercles, rectangles et levels



PROBLÈMES RENCONTRÉS

1

Problème de chargement du niveau 1 et blocage des objets

2

Les objets des niveaux 2 et 3 ne se chargent pas et pourtant en compilant le jeu fonctionne



CONCLUSION

Pong, icône du jeu vidéo, a été réinventé grâce aux technologies modernes comme C++, SDL2 et SQLite. Ce projet démontre comment allier simplicité et innovation, en intégrant des fonctionnalités avancées tout en conservant l'essence du jeu original. Il souligne l'importance d'une structure de code solide, d'une gestion optimisée des collisions et de l'utilisation de bases de données pour des jeux dynamiques. Pong reste une source d'inspiration, prouvant que les classiques peuvent évoluer tout en restant intemporels. Ce travail illustre parfaitement comment l'histoire du jeu vidéo rencontre les possibilités technologiques d'aujourd'hui.



**MERCI POUR
VOTRE
ATTENTION**

Fannette SEKO

