

Le but de ce qui suit est **de développer un jeu de ping-pong, en utilisant javascript.**

Voici une suite exercices.

Visualisez le code source de la page Web :

[http://www.juggling.ch/zgisin/a2015\\_oc3/page250a\\_ping\\_pong.html](http://www.juggling.ch/zgisin/a2015_oc3/page250a_ping_pong.html)

Sauvez-le dans votre dossier "website"

Ouvrez-le fichier que vous venez de sauver en local, dans Firefox et dans Netbeans.

Cette page permet de faire bouger une image horizontalement, à gauche ou à droite.

Elle permet de faire bouger au clavier une image grise, avec les flèches.

- 1) Sauvez cette page sous le nom "page250b\_ping\_pong.html". "a" remplacé par "b".
- 2) Modifiez la fonction "Bouge()" pour que la boule bleue change de sens, lorsqu'elle va à droite et qu'elle touche la raquette.
- 3) Sauvez la page Web sous le nom "page250c\_ping\_pong.html". "b" remplacé par "c".
- 4) La raquette se déplace lentement, comment faire pour qu'elle se déplace plus rapidement ?  
Nous discutons de cela ensemble, puis nous implémentons l'idée.  
Comment faire pour que la raquette s'arrête ?
- 5) Sauvez la page Web sous le nom "page250d\_ping\_pong.html". "c" remplacé par "d".
- 6) En ajoutant une fonction "MyKeyUp()" qui réagit à l'événement "onkeyup",  
faire en sorte que la raquette s'arrête si on arrête de presser sur une flèche.
- 6) Sauvez la page Web sous le nom "page250e\_ping\_pong.html". "d" remplacé par "e".
- 7) Il serait bon que la boule bleue reparte avec un angle lorsqu'elle touche la raquette, en dépendant de où elle touche la raquette.  
Discussion de l'implémentation de cette fonctionnalité et codage.
- 8) Sauvez la page Web sous le nom "page250f\_ping\_pong.html". "e" remplacé par "f".
- 9) Il serait bon de pouvoir accélérer la vitesse de déplacement de la raquette, lorsque la touche "Shift" est pressée.  
Discussion de l'implémentation de cette fonctionnalité et codage.
- 10) Sauvez la page Web sous le nom "page250g\_ping\_pong.html". "f" remplacé par "g".
- 11) Ajouter un bord, pour délimiter la zone de rebondissement de la boule bleu.  
Ajoutez les fonctionnalités qui vous semble intéressantes.  
À discuter de fonctionnalités que l'on pourrait implémenter.
- 12) Challenge :  
Complétez le programme, pour que le jeu devienne vraiment intéressant, avec un challenge, en tenant compte des discussions précédentes et de vos idées.