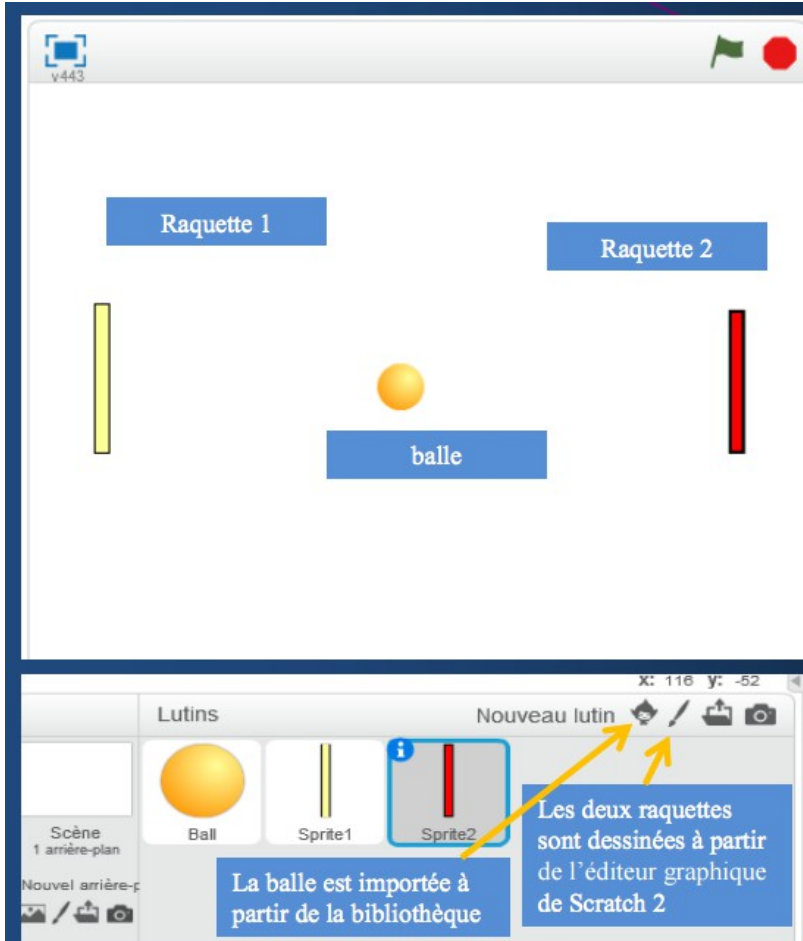


# Faire un jeu de Ping Pong avec Scratch : Notice



La réalisation d'un jeu de « pong » encore nommé ping pong peut conduire à décomposer l'algorithme en plusieurs sous-problèmes :

## Sous-problème 1 :

La balle doit rebondir sur les bords de l'écran.  
La direction de la balle doit changer de 90°.

## Sous-problème 2 :

La balle doit rebondir sur la raquette 1.  
La direction de la balle doit changer de 90°.

## Sous-problème 3 :

La balle doit rebondir sur la raquette 2.  
La direction de la balle doit changer de 90°.

## Sous-problème 4 :

La raquette 1 doit se déplacer verticalement en fonction des appuis sur les touches q et a.

## Sous-problème 5 :

La raquette 2 doit se déplacer verticalement en fonction des appuis sur les touches p et l.

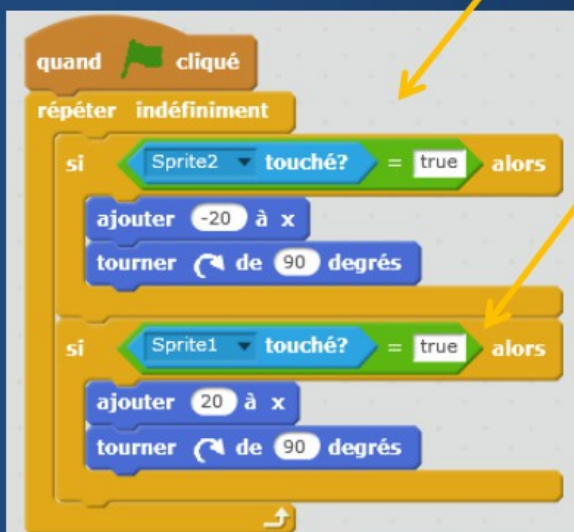
## «Décomposer un problème en sous-problèmes, afin de structurer un programme. 2/2»



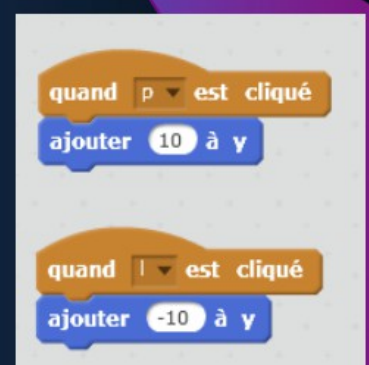
Sous-problème 1 : rebondir si le bord est atteint.

Sous-problème 2 : La balle doit rebondir sur la raquette 1 (sprite 2).

Sous-problème 3 : La balle doit rebondir sur la raquette 2 (sprite 1).



Sous-problème 4 : la raquette 1 doit se déplacer en appuyant sur les touches a ou q.



Sous-problème 5 : La raquette 2 doit se déplacer en appuyant sur les touches p ou l.