

L'activité va permettre d'implémenter un jeu en utilisant la programmation orientée objet.

1. Introduction

Le jeu road racing s'inspirent du célèbre jeu Pong.

PONG est un des premiers jeux vidéo d'arcade et le premier jeu vidéo d'arcade de sport. Il a été imaginé par l'Américain Nolan Bushnell et développé par Allan Alcorn, et la société Atari le commercialise à partir de novembre 1972.

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=DMxZnhTiuVg>



2. Jeu road racing

Le jeu consiste, à éviter des voitures sur une route.

- Au minimum, trois voitures différentes circulent à des vitesses aléatoires.
- Le motif de la route défile.
- La voiture du joueur se déplace suivant un seul axe, et doit éviter les autres voitures.

3. Travail

Travail seul.

✍ À l'aide de la bibliothèque Pygame, implémenter le jeu road racing en utilisant la **programmation orientée objet** (voitures à éviter, motif de la route, voiture du joueur).

- La classe de la voiture du joueur doit avoir un attribut pour comptabiliser les points acquis (fonction du nombre de voitures évitées).
- Un autre attribut, toujours de la classe de la voiture du joueur, doit gérer les vies (acquises en fonction des points).

✍ Compléter l'implémentation du jeu avec des éléments complémentaires.

✍ Fournir un fichier readme.txt.