

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.