

# Programmation de Jeux 2D: Un pong en SDL/OpenGL

par [Jean Christophe Beyler](#)

Date de publication : 18/09/2006

Dernière mise à jour : 07/10/2006

Si vous avez suivi la partie sur le morpion, vous avez eu l'occasion d'avoir un avant goût de ce qui peut se retrouver dans un programme de jeu. Le morpion était un bon premier programme puisqu'il ne possède pas d'animations, il ne faut pas se soucier de performances (du moins pas énormément) et on avait donc la liberté de s'intéresser plus facilement à l'esthétique du jeu, sans se perdre dans les détails. Dans un jeu de pong, il y a beaucoup plus à gérer. On doit arriver à garder le nombre d'images par secondes assez élevé (certes, ce n'est pas trop difficile) mais nous allons nous compliquer la tâche. En effet, cette série va proposer de montrer comment faire un pong qui aura plusieurs balles et sera en multi-joueur ! Bonne lecture!



Bienvenue à ce groupe de tutoriels sur le pong. Cette série sera plus complète que celle sur le [morpion](#) puisque nous allons nous attaquer sur un jeu plus difficile. En espérant qu'ils répondront à vos attentes concernant la programmation de ce jeu, je vous laisse et vous souhaite une bonne lecture.

- [Sommaire du tutoriel](#);
- [Introduction](#);
- [Les bases du moteur](#);
- [Les collisions et un menu](#);
- [Améliorer les collisions](#);
- Le score, la souris et les joueurs;
- Le réseau;
- Conclusion.

Pour toute remarque, suggestion, question ou correction, vous pouvez me contacter par [message privé](#).