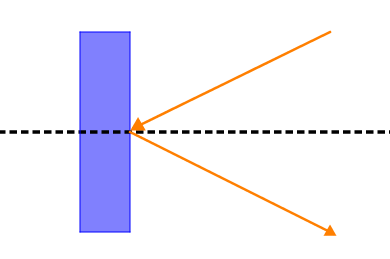
Page 366. Exercice 6. Collisions.

\* Sur un mur

**1. Écris un programme qui déplace une balle suivant une trajectoire rectiligne aléatoire dans un cadre rectangulaire. La balle doit s'arrêter sur un bord.**

****

**2. Modifie ce programme pour que la balle continue après rebond sur un des bords. Le rebond se fait par symétrie par rapport à la perpendiculaire au bord, au point de contact.**

**3. Modifie ce programme pour faire afficher le rebond de la balle sur tous les bords du cadre.**

Sur un objet

**1. Écris un programme qui déplace une balle à la souris (ou au clavier) en évitant la position fixe d'un carré.**

**2. Modifie ce programme pour faire éviter un disque fixe.**

**3. Modifie ce programme pour faire éviter deux obstacles : un carré et un disque.**

Pong

**1. Écris un programme de « pong » à un joueur contre un mur.**

**2. Écris un programme de « pong » à deux joueurs.**