**Déplacements**

**JS06 : Déplacements**

1. Flèches à l’écran
   1. Créer une page HTML avec une div carrée. Mettre une couleur à cette div
   2. Placer des touches de directions à l’écran
   3. Créer le javascript qui permet de faire bouger le carré sur le clic des touches affichées
2. Touches du clavier
   1. Même exercice que précédemment avec déplacement avec les touches du clavier.
   2. Faire les tests avec les différentes touches du clavier (pavé numérique et/ou flèches directionnelles)
3. Souris
   1. La base HTML reste la même
   2. Créer le javascript pour permettre de déplacer le carré avec la souris
   3. Les conditions : on peut déplacer seulement si on a cliqué dans le carré, on arrête le déplacement si on lâche la souris
   4. Attention à la position de la souris dans le carré lorsque l’on commence à déplacer. La distance par rapport au coin supérieur gauche doit être constante
4. Synthèse : regrouper les codes en 1 seul fichier pour permettre un déplacement avec les flèches, les touches ou la souris
5. Déplacement avec un obstacle infranchissable
   1. Reprendre la synthèse
   2. Ajouter un autre carré sur le HTML (d’une autre couleur 😉)
   3. Ne pas autoriser les déplacements à travers cet obstacle (pas de chevauchements)
   4. La recherche de collision doit être la plus optimisée possible. Comme toujours
6. Déplacements avec plusieurs obstacles

Repartir du code précédent et ajouter plusieurs obstacles

1. Créer un labyrinthe

Vous avez toutes les cartes en main pour créer un labyrinthe.