**Documentation Projet SNAKE**

**Afin de pouvoir lancer le jeu, il faut intégrer le projet dans un WAMP.**

Voici une petite documentation concernant mon projet SNAKE afin d’expliquer le rôle de chaque fichier, les améliorations possibles et les fonctionnalités du jeu.

1. Rôle des fichiers :

* Le fichier **game.js** est le fichier qui va gérer le jeu et son affichage
* Le fichier **grille.js** va gérer la grille du jeu car le “game-board” est défini sur une grille de 21 lignes et 21 colonnes.
* Le fichier **nourriture.js** va gérer la nourriture (sa position généré aléatoirement, le taux d’expansion qu’elle permet au snake…)
* Le fichier **input.js** va gérer les mouvements du snake et comment il doit réagir lors des pressions sur les flèches directionnelles du clavier.
* Le fichier **snake.js** va gérer le snake (sa position au début du jeu, son augmentation…)
* Le fichier **index.html** va générer le jeu dans une page web
* Le fichier **style.css** va gérer la mise en forme de la page web ainsi que les couleurs des différents éléments du jeu.

1. Améliorations possibles :

L’une des améliorations auxquelles j’avais pensé était l’affichage du score dans la boîte de dialogue de fin de la partie quand le jeu nous dit que l’on à perdu et si l’on souhaite recommencer.

1. Fonctionnalités du jeu :

Dans ce jeu on peut modifier la vitesse du snake via le fichier “snake.js” grâce à la constante SNAKE\_SPEED qu’on peut changer de valeur si l’on veut que le snake aille plus vite ou moins vite.

On peut également modifier le taux d’expansion du snake quand il mange un carré (nourriture) grâce à la constante TAUX\_EXPANSION du fichier “nourriture.js” qu’on peut changer de valeur si l’on souhaite que le snake augmente de 2 quand il mange un carré par exemple.