P\_BULLES

Snake

Christopher Ristic

Ristic Christopher – FID2

ETML / 1004 LAUSANNEVennes 12 1004 Lausanne

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc207008316)

[1.1 Objectif 3](#_Toc207008317)

[2 Conclusion 4](#_Toc207008318)

[2.1 Conclusion personnelle 4](#_Toc207008319)

# 

# Introduction

Ce projet consiste à réaliser un réplica du jeu classique du serpent en utilisant **JavaScript**.

Le jeu doit être dessiné sur un **canevas HTML** (<canvas>)

Le code **JavaScript** utilise la syntaxe des modules **ES** (ECMAScript Modules, ESM) pour organiser le code en plusieurs fichiers avec des responsabilités distinctes.

Le serveur de développement est géré par **Vite**, un outil moderne qui permet un rechargement rapide et une configuration minimale.

## Objectif

Le but du jeu est simple :

* Contrôler un serpent qui se déplace sur une grille
* Manger de la nourriture (des pommes) pour grandir
* Eviter de se heurter aux murs ou à son propre corps.
* Le score augmente à chaque fois que le serpent mange de la nourriture.

# Installation

Nous avons besoin d’un environnement d’exécution Javascript du côté serveur. Pour cela, il faut installer **Node.js** puis, depuis le dossier racine du jeu, nous allons taper la commande **npm install** dans **l’invite des commandes** :

# Conclusion

## Conclusion personnelle