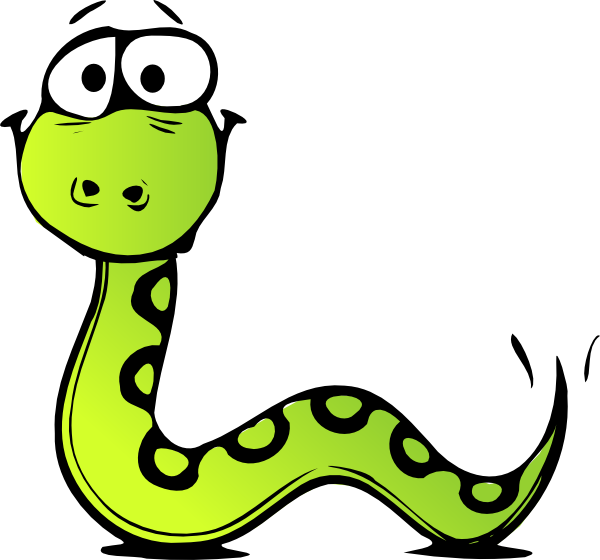
|  |
| --- |
| Admin  07/11/2023 |

|  |
| --- |
|  |
| ETML |
| Rapport de Pr🍎jet |
| Snake en JS |
|  |



Rapport de projet

Table des matières

[1. Introduction 2](#_Toc150863223)

[2. Apprentissage JS 2](#_Toc150863224)

[1. Variables 2](#_Toc150863225)

[2. Classes 2](#_Toc150863226)

[3. Projet Snake 2](#_Toc150863227)

[4. Mon point de vu 2](#_Toc150863228)

# Introduction

Dans le cadre de notre apprentissage nous avons besoin d’avoir des connaissances en JavaScript. Mais malheureusement nous n’avons pas de cours afin d’apprendre le JS de base mais heureusement, nous avons les Périodes de P\_Bulle. Ce projet qui consiste à apprendre la base du JS et de faire un Snake avec les bases que nous allons

# Apprentissage JS

### Variables

Il y a 4 façons de déclarer une variable :

* Var : cette variable permet de déclarer une variable et même de lui donner une valeur.
* Let : Perme de déclarer une variable dont la portée est limitée celle du bloque ou elles sont déclarées
* Const : permet de déclarer une constante nommée qui est seulement accessible en lecture.
* Automatiquement

### Classes

Déclaration de classe avec des imports dans la page Main et faut mettre des exports dans la page de classes

### If

### Import / Export

En js on utilise des imports et export pour lier les diffèrent page de js

### Ctx

### Math.

Math n’est pas un constructeur

# Projet Snake

### Snake

Pour les Snake il y a plusieurs méthodes la première est le

* **Constructor**

Cette méthode permet de crée le visuel du Snake

* **Move**

Dans cette méthode on va faire les déplacements du snake donc faire que quand on appuie sur la flèche de droite ça fasse la tête du snake va à droite (x++).

* **Agrandissement**

### Pomme

1. End Game

Pour perdre il faut soit que le Snake touche un mur. Donc pour cela il faut faire une boucle if qui fait que si la position de la tête du snake et égal au bordure ça arrête le jeu et ça marque Game Over avec le score en bas.

# Mon point de vus