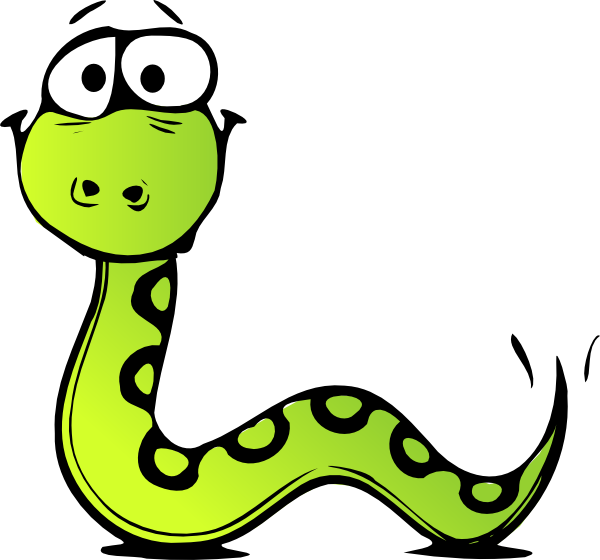
|  |
| --- |
| Admin  07/11/2023 |

|  |
| --- |
|  |
| 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
* Const

### Classes

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

### If

### Ctx

# 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++).

### Pomme

1. End Game

# Mon point de vus