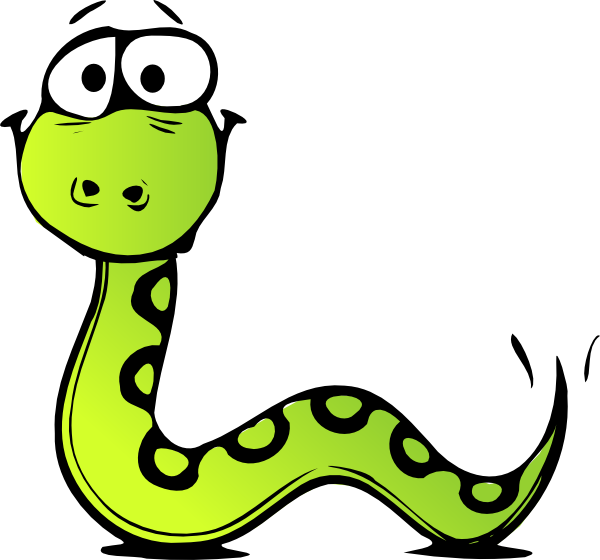
|  |
| --- |
| Evin Paramanathan  07/11/2023 |

|  |
| --- |
|  |
| 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 base que nous allons

# Apprentissage JS

### Variables

Il y a 4 façon de déclarer une variable :

* Var : cette variable permet de déclarer une variable et même de lui donner une valeur.
* Let
* Const

### Classes

# Projet Snake

### Snake

### Pomme

### Déplacement

1. End Game

# Mon point de vus