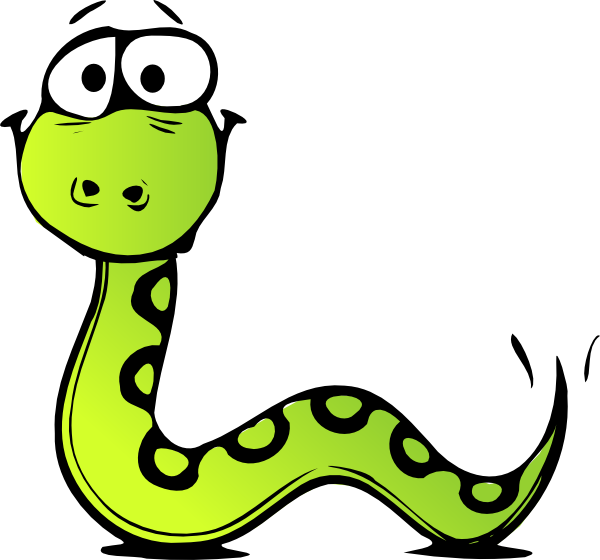
|  |
| --- |
| Evin Paramanathan  12/12/2023 |

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



Rapport de projet

Table des matières

[1. Introduction 2](#_Toc153289997)

[2. Apprentissage JS 2](#_Toc153289998)

[1) Variables 2](#_Toc153289999)

[2) Classes 2](#_Toc153290000)

[3) If 2](#_Toc153290001)

[4) Import / Export 2](#_Toc153290002)

[5) Ctx 2](#_Toc153290003)

[6) Math. 2](#_Toc153290004)

[7) ArrowkeyPressed 3](#_Toc153290005)

[3. Projet Snake 3](#_Toc153290006)

[1) Snake 3](#_Toc153290007)

[2) Pomme 3](#_Toc153290008)

[3) End Game 4](#_Toc153290009)

[4. Mon point de vue 4](#_Toc153290010)

[5. Conclusion 4](#_Toc153290011)

# 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 consiste à apprendre la base du JS et de faire un Snake avec les connaissances que nous allons acquérir durent ce projet grâce a des recherches

# 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

Ça créer automatiquement une variable

Mais le mieux c’est d’utiliser des const et let.

### Classes

Les classes sont juste des fonctions spéciales. Pour définir des classes il suffit de mettre class suivie par le nom que l’on souhaite donner.

Export class Snake {}

Il y a un export juste avant classe parce que comme citer de le point 4 cela va nous permettre de lier avec une autre page comme la main

### If

### Import / Export

En js on utilise des imports et export pour lier les diffèrent page de js, dans le cadre du projet snake on utilise l’export sur la class snake export class Snake {} et pour l’importer dans la page main grâce à import { Snake } from './Snake.js';

### Ctx

### Math.

‘Math n’est pas un constructeur, après le point on peut mettre de propriétés statique.

Telle que :

* PI : 3.14
* LN10 : logarithme naturel de 10 = 2.303
* Ln2 : logarithme naturel de 2 = 0.693
* SQRT2 : racine carrée de 2 = 1.414

Sinon on peut aussi mettre des méthodes statiques

* Abs : renvoie la valeur absolue de x
* Ceil : renvoie le plus petit entier supérieur ou égal à x
* Floor : Renvoie le plus grand entier inférieur ou égal à x
* Random : renvoie une valeur aléatoire

Et il y en a plein d’autre qui permette de faire diffèrent opérations

### ArrowkeyPressed

Pour le projet on doit utiliser les flèches pour déplacer le snake pour cela on doit c’est comme en C# on utilise des Switch Case

# Projet Snake

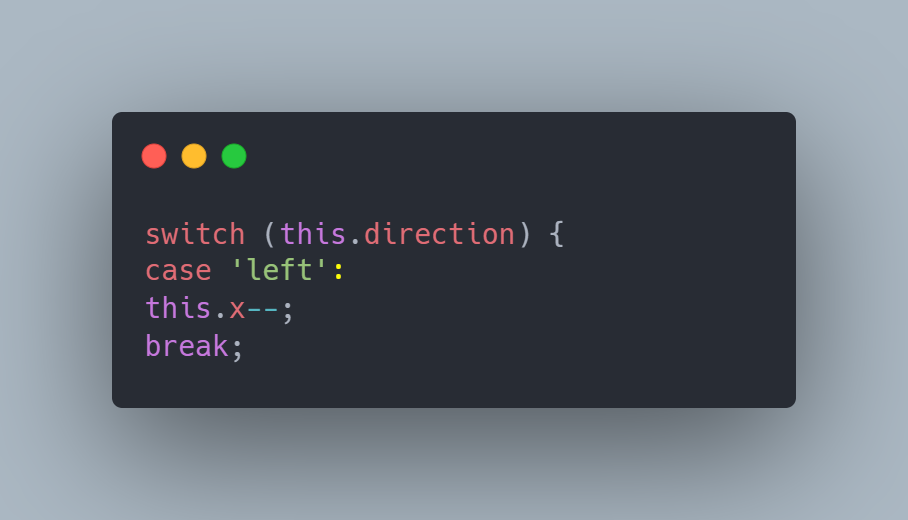
### Snake

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

* **Constructor**

Cette méthode va nous permettre d’initier la postions de base du snake donc x = 10 et y = 10. Ça va aussi nous permettre d’afficher la taille du snake this.size = 40. Mais le constructor vas aussi nous servir pour déclarer une variable pour le canva

* **Move**

Dans cette méthode on va faire deux type déplacements du snake le premier c’est pour la tête du snake et le deuxième est pour le corps. Pour la tête du snake on va faire que quand on appuie sur une des flèches que cela fasse que la tête du snake va dans la direction indiquer. Pour cela on va utiliser comme au C# des switch case, d’abord on mettre le switch avec une variable qu’on va appeler direction, ensuite on met case avec la direction « Gauche » et ensuite on met la direction (x--) et on finit par un break. Il faut faire ça avec toute les directions

Ensuite il y a partie pour le corps. Pour le déplacement du corps

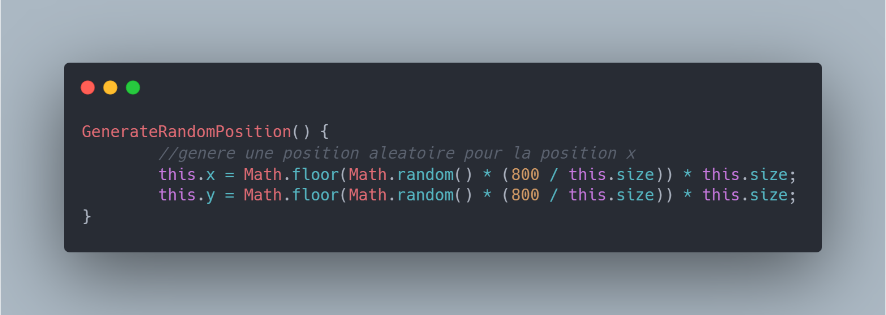
* **Grow**

### Pomme

* **Constructor**

La pomme aussi a un constructeur ou il y a le canvas et la taille mais aussi une variable pour générer une position pour la pomme.

* **Positionnement**

Il y a une méthode qui va permettre de d’afficher la pomme de façon aléatoire sur le terrain de jeu. Pour cela il faut qu’on utilise math.random afin de créer une position x et y on va aussi utiliser un math.floor pour que la position aléatoire soit un nombre entier et si il y a des virgules c’est arrondi au chiffre inférieur.

### End Game

* + - **Mur**

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 affiche Game Over avec le score du joueur et ça dit d’appuyer sur F5 pour rafraîchir la page et recommencer le jeu.

* + - **Corps**

Si la tête du snake touche son propre corps ça arrête le jeu et ça affiche Game Over avec le score du joueur et ça dit d’appuyer sur F5 pour rafraîchir la page et recommencer le jeu.

# Mon point de vue

# Conclusion