

---

## 1 INFORMATIONS GENERALES

Élève :	Nom:	Prénom:
Lieu de travail :	ETML / Sébeillon 12 / 1004 Lausanne	
Client	Nom:	Prénom:
	□:	
Dates de réalisation :	2 <sup>ème</sup> trimestre	
Temps total :	~40 périodes	

---

## 2 PROCÉDURE

- Tous les apprentis réalisent le projet sur la base d'un cahier des charges.
- Le cahier des charges est présenté, commenté et discuté en classe.
- Les apprentis sont entièrement responsables de la sécurité et sauvegarde de leurs données.
- En cas de problèmes graves, les apprentis avertissent le client au plus vite.
- Les apprentis ont la possibilité d'obtenir de l'aide externe, mais ils doivent le mentionner.
- Les informations utiles à l'évaluation de ce projet sont disponibles au chapitre 8.

---

## 3 TITRE

**Snake en JS**

---

## 4 SUJET

Faire un réplica du célèbre jeu [Snake](#).

---

## 5 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

- Un PC ETML
- Accès à Internet
- <https://fr.javascript.info/>

---

## 6 PRÉREQUIS

Modules de programmation de base

## 7 CAHIER DES CHARGES

### 7.1 Objectif

Ce projet comporte plusieurs objectifs :

- Apprendre la syntaxe moderne d'ECMAScript pour préparer les modules 294 et 295 du nouveau plan de formation :
  - Utiliser const et let mais jamais var
  - Créer des classes (Snake, Apple, etc)
  - Utiliser les fonctions fléchées (sauf dans le cas des méthodes d'une classe)
  - Les modules : import / export
  - Utiliser l'opérateur rest pour décomposer un tableau
- Appréhender certains concepts de programmation : diverses structures de données, gestion mémoire, génération aléatoire, etc

### 7.2 Support de cours

Création d'un support de cours

- Insérer les liens, les images, les références de votre apprentissage
- Les textes doivent être personnels
- Les thèmes du point 7.1 sont obligatoires
- A faire au format MS Word (rendu en pdf)

### 7.3 Qualité

Réaliser un programme informatique de qualité

- Organisé (namespace, classes, commit log,...)
- Compacté (pas de copié/collé,...)
- Optimisé (utilisation de structures adaptées)
- Testé
- Commenté

Prouver que vous êtes digne de confiance lorsqu'on vous confie un projet

- Pro-activité
- Poser des questions au client
- Faire des démonstrations
- Utiliser un système de versioning de code (GIT)

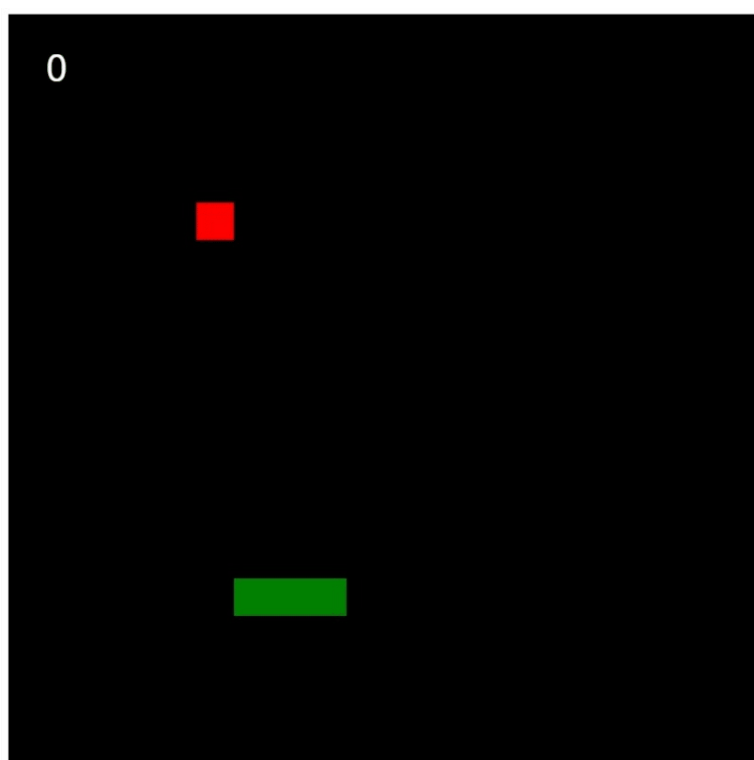
## 7.4 Fonctionnalités requises

### 7.4.1 Réplica du célèbre jeu Snake

Vous ne partez pas de zéro !

En effet, un ensemble de fichiers est à votre disposition pour partir du « bon pied ». Voir répertoire [snake-js-game-main](#)

Le fichier [demo-snake-js-game.gif](#) permet d'avoir un aperçu sur le travail demandé :



## 7.5 Livrables

1. Support de cours personnel
2. 1 release sur Github contenant une archive ZIP avec tous les éléments

---

## 8 Évaluation

1. Auto-évaluation challengée par le client basé sur des éléments observables.
2. Le recours à des outils en ligne d'intelligence artificielle (ex. : Chat GPT) doit être mentionné et ne peut servir que d'inspiration à la réalisation. En cas d'abus, l'évaluation du projet en tiendra compte.