**P-Bulle**

**Thibaud Racine – CID2A**

**ETML Sébeillon**

**2023 - 2024**

**40 P**

**Table des matières**

[1. Spécifications 3](#_Toc150254827)

[1.1 Informations Générales 3](#_Toc150254828)

[1.2 Procédure 3](#_Toc150254829)

[1.3 Titre 3](#_Toc150254830)

[1.4 Sujet 3](#_Toc150254831)

[1.5 Matériel 3](#_Toc150254832)

[2. Cahier des charges 3](#_Toc150254833)

[1.6 Gestion de Projet 3](#_Toc150254834)

[1.7 Qualité 3](#_Toc150254835)

[1.8 Fonctionnalités requises 3](#_Toc150254836)

[3. UX UI – User experience, user interface 3](#_Toc150254837)

[1.9 Objectifs 3](#_Toc150254838)

[1.10 Interface 3](#_Toc150254839)

[1.11 Personas 3](#_Toc150254840)

[1.12 Palette de Couleurs 3](#_Toc150254841)

[1.13 Accecibilité 3](#_Toc150254842)

[1.14 Conclusion UX - UI 4](#_Toc150254843)

[4. POO – Programmation orienté objet 4](#_Toc150254844)

[1.15 Objectifs 4](#_Toc150254845)

[5. DB – Database 4](#_Toc150254846)

[1.16 Comment charger le dump de la DB dans MySQL ? 4](#_Toc150254847)

[1.17 Comment mettre en place les différents types d’users ? 4](#_Toc150254848)

[1.18 Gestion des Utilisateurs : 4](#_Toc150254849)

[1.19 Requêtes : 4](#_Toc150254850)

[Autres 4](#_Toc150254851)

[1.20 Conclusion 4](#_Toc150254852)

[1.21 Webographie 4](#_Toc150254853)

# Introduction

## Projet :

Le Projet P-Bulles nous demande de faire un réplica du célèbre jeu Snake à l’aide de Java Script afin de nous familisariser avec ce language. N’ayant aucune connaissances en Java Script, j’ai décidé de suivre un tutoriel sur Youtube pour ce projet.

# Code Snake

## Let

**running :**  
Cette variable booléenne indique si le jeu est en cours d'exécution **true** ou s'il est terminé **false**.  
Elle est utilisée pour contrôler la boucle principale du jeu et déterminer si le jeu doit continuer à être mis à jour.

**xVelocity et yVelocity :**  
Ces variables représentent les composantes de la vélocité du serpent sur l'axe X et Y.  
Elles déterminent la direction dans laquelle le serpent se déplace à chaque tick du jeu.  
Ces valeurs peuvent changer en réponse aux commandes du joueur.

**Score :**  
Cette variable conserve le score du joueur dans le jeu.  
Elle est mise à jour chaque fois que le serpent mange une pomme.

**Apple :**  
Cette variable représente l'instance de la classe **Apple** dans le jeu.  
Elle est utilisée pour gérer la position et le rendu de la pomme.

**Snake :**  
Cette variable représente l'instance de la classe **Snake** dans le jeu.  
Elle est utilisée pour gérer le corps du serpent, ses mouvements et son rendu.

## Const

Définit des valeurs qui restent constantes tout au long du jeu.

**gameBoard :**  
Représente le canevas HTML sur lequel le jeu Snake est rendu.

**ctx :**  
Le contexte graphique du canevas **gameBoard**. Il est utilisé pour dessiner des éléments graphiques sur le canevas.

**scoreText** et **scoreValue :**  
Représentent des éléments HTML utilisés pour afficher le texte "Score" et la valeur du score dans l'interface utilisateur du jeu.

**resetBtn :**  
Représente le bouton HTML utilisé pour réinitialiser le jeu après la partie terminée.

**gameWidth** et **gameHeight :**  
Représentent la largeur et la hauteur du canevas de jeu.

**boardBackground** ,**snakeColor**, **snakeBorder**, et **foodColor** :  
Représentent des couleurs utilisées dans le rendu graphique du jeu.  
**boardBackground** est la couleur de fond du canevas.  
**snakeColor** est la couleur du serpent.  
**snakeBorder** est la couleur de la bordure du serpent.  
**foodColor** est la couleur de la pomme.

**unitSize :**  
Représente la taille d'une unité dans le jeu. Elle est utilisée pour déterminer la taille du serpent, la taille de la pomme, etc.

Ces constantes sont utilisées tout au long du script pour définir des paramètres tels que la taille du canevas, les couleurs, les éléments HTML et d'autres valeurs fixes qui ne changent pas pendant l'exécution du jeu.

# Classes

## Apple.js

Cette classe en JavaScript, nommée "Apple" encapsule les fonctionnalités liées à la gestion de la pomme dans le jeu, comme l'initialisation, la génération aléatoire de position, le draw Fruit, et le log position.

**Constructeur (Ligne 11) :**

Le Constructeur initialise la taille de la pomme avec **unitSize**, la largeur du jeu avec **gameWidth**, et la hauteur du jeu avec **gameHeight**.  
La position de la pomme est définie de manière aléatoire en appelant la fonction createRandomPosition

**Méthode logPosition (Ligne 19) :**  
Affiche la position actuelle de la pomme dans la console.

**Méthode createRandomPosition (Ligne 24) :**  
Génère une position aléatoire pour la pomme à l'intérieur des limites du jeu et Utilise la fonction **randomNumber(min, max)** pour déterminer les coordonnées X et Y de la pomme.

**Méthode draw(ctx, color) (Ligne 31) :**  
Dessine la pomme graphiquement avec la couleur spécifiée.  
Utilise les coordonnées de la pomme et sa taille pour dessiner un rectangle

qui représente la pomme.  
Appelle la méthode **logPosition** pour afficher la position de la pomme.

**Méthode randomNumber(min, max) (Ligne 38) :**  
Génère un nombre aléatoire dans la plage spécifiée (min, max).

## Snake.js

Cette classe en JavaScript, appelée "Snake" encapsule les fonctionnalités liées à la gestion du Snake dans le jeu, y compris l'initialisation, le déplacement, le dessin sur le contexte graphique, et éventuellement la logique pour manger la nourriture.

**Constructeur (Ligne 11) :**  
Taille de chaque carré dans le Snake **unitSize** et crée le corps initial du serpent en appelant la méthode **createInitialSnake(initialLength)**.

**Méthode createInitialSnake(initialLength) (Ligne 16) :**  
Crée le corps initial du serpent.  
La longueur initiale du serpent est spécifiée par le paramètre **initialLength**.

**Méthode move(xVelocity, yVelocity) (Ligne 24) :**  
Déplace le serpent en mettant à jour les coordonnées de chaque partie du corps avec **xVelocity** et **yVelocity**.  
Ajoute une nouvelle tête à l'avant du corps du serpent.

**Méthode draw(ctx, snakeColor, snakeBorder) (Ligne 31) :**  
Dessine le serpent sur le contexte graphique (`ctx`).  
Chaque partie du corps du serpent est dessinée avec une couleur différente basée sur la teinte (`hue`).  
La bordure du serpent est également définie avec une couleur spécifiée (`snakeBorder`).

## ****Main.js****

Ce script JavaScript, appelé "Main.js" gère les aspects du jeu Snake, de l'initialisation à la logique de jeu, en passant par la gestion des événements utilisateur et la mise à jour constante de l'affichage. Constitue le moteur du jeu Snake.

**Constantes :**  
Définit diverses constantes, comme les éléments du **gameBoard**, **scoreText**, **scoreValue**, **resetBtn**, les couleurs du jeu etc.

**Variables :**  
Déclare les variables nécessaires pour le fonctionnement du jeu, comme l'état du jeu **running**, les vélocités du serpent (**xVelocity** et **yVelocity**), le score, les instances de **apple** et du **snake**.

**Event Listeners :**  
Écoute les événements du clavier **keydown** pour détecter les changements de direction du serpent.  
Écoute l'événement du bouton de réinitialisation **resetBtn** pour relancer le jeu.

**Fonction gameStart :**  
Appelle la fonction **initializeGame**.  
Démarre la boucle de jeu avec la fonction **nextTick**.

**Fonction** **initializeGame** **(Ligne 47)** :  
Importe les modules des classes **Apple** et **Snake**.  
Initialise les instances de la pomme **apple** et du serpent **snake**.

**Fonction nextTick :**  
Gère la logique du jeu dans une boucle. Efface le plateau de jeu, dessine la pomme, déplace et dessine le serpent, et vérifie si la partie est terminée.

Les Fonctions utilitaires comme **clearGame**, **createFruit**, **drawFruit**, **moveSnake**, **drawSnake**, **changeDirection**, setDirection, **checkGameOver**, **displayGameOver**, **resetGame** Effectuent différentes tâches, telles que la gestion de l'affichage, le déplacement du serpent et la gestion du game over.

# Modules

## Import :

|  |
| --- |
|  |

## Export :

|  |
| --- |
|  |

# Concept de programation

## Génération aléatoire :

|  |
| --- |
| Création aléatoire de la position de la pomme :   * La Méthode « **createRandomPosition**» de l’objet **Apple** est responsable de générer une position aléatoire pour la pomme dans le canvas. * Elle utilise aussi **unitSize** qui sera la taille de la pomme, **gameWidth** comme largeur du canvas de jeu et **gameHeight** comme hauteur de jeu pour garantir que la pomme apparaisse à l’intérieur du canvas de jeu |

## Diverses Structures de données :

|  |
| --- |
|  |

## Gestion Mémoire:

|  |
| --- |
| La position de la pomme est stockée dans la propriété “**Position**” de l’objet “**Apple**” |

## Commit Logs

Cette fonction JavaScript, logPosition(), affiche dans la console la position d'une pomme en utilisant les coordonnées X et Y stockées dans l'objet auquel elle est liée.

|  |
| --- |
| logPosition() {          console.log(`Position de la pomme = X: ${this.position.x} | Y: ${this.position.y}`);      } |

# Autres

## Webographie

Tuto Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Je0B3nHhKmM>