**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

## Variables

## Const & Let

# Classes

## Apple.js

## Snake.js

# Fonctions Principales

|  |
| --- |
| // Function to set the direction of the snake  function setDirection(newXVelocity, newYVelocity) {      xVelocity = newXVelocity;      yVelocity = newYVelocity;  } |

# Modules

## Import :

## Export :

## Opertateur Rest

# Concept de programation

## Génération aléatoire :

## Diverses Structures de données :

## Gestion Mémoire :

## Commit Logs

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

# Autres

## Webographie

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