P\_Bulles

Snake en JavaScript

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, Graphique

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

Matias Denis

ETML – FID2

Vennes – Lausanne

Table des matières

[Introduction du projet 3](#_Toc207610884)

[Objectifs du jeu 3](#_Toc207610885)

[Technologies utilisées 3](#_Toc207610886)

[Installation et exécution 3](#_Toc207610887)

[Accéder la page du jeu 4](#_Toc207610888)

# Introduction du projet

Ce projet a pour but de réaliser une réplique du jeu Snake en utilisant JavaScript.

Le jeu est dessiné sur un canevas HTML (<canevas>).

Le code JavaScript utilise la syntaxe des modules ES (ECMAScript Modules, ESM) pour organiser le code en plusieurs fichiers avec des responsabilités distinctes.

Le serveur de développement est géré par Vite qui est un outil moderne qui permet un rechargement rapide et une configuration minimale.

# Objectifs du jeu

Les objectifs du jeu sont :

* Contrôler un serpent qui se déplace sur une grille.
* Manger de la nourriture (des pommes) pour grandir.
* Eviter de se heurter aux murs ou à son propre corps.
* Le score augmente à chaque fois que le serpent mange de la nourriture.

# Technologies utilisées

**Vite**

Le projet utilise Vite comme serveur de développement car c’est un outil moderne qui offre une expérience de développement rapide et fluide. Il permet un rechargement automatique à chaque modification du code.

**ECMAScript Modules (ESM)**

Le projet est structuré en utilisant la syntaxe ESM, qui permet d’importer des fonctions et des variables entre les différents fichiers JavaScript. Cela permet de séparer différentes responsabilités du code et de maintenir une structure propre et modulable.

**JSDoc**

Le code est documenté avec JSDoc, un standard de documentation pour JavaScript. JSDoc permet la génération automatique d’une documentation à partir des commentaires du code, ce qui améliore la lisibilité et la maintenabilité du projet.

# Installation et exécution

Il est nécessaire d’installer Node.js afin d’avoir un environnement d’exécution JavaScript.

Depuis le dossier racine du jeu, il faut taper la commande **npm install** dans l’invite de commandes.

# Accéder la page du jeu

Il est nécessaire de lancer le serveur avec la commande **npm run dev** dans l’invite de commandes depuis le dossier racine du jeu.

Le lien <http://localgost:3000/> donne accès à la page du jeu.

# Séquence 1

Le code de ce projet n’étant pas encore possible dû au manque de connaissance technique concernant JavaScript, il est nécessaire de trouver de la documentation ainsi que des tutoriels. Les liens de ces derniers sont disponibles dans le journal de travail.

# Séquence 2

Après la prise de connaissance de la documentation, il est maintenant possible de commencer à coder.

# Séquence 3

# Séquence 4

# Séquence 5

# Séquence 6

# Séquence 7