2025

Jessica GrisalesB

FID2

15/09/2025

SNAKE GAME

Projet Personnel

****

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc199236607)

[Planification 3](#_Toc199236608)

[Analyse de la plateforme existante 3](#_Toc199236609)

[3.1 Critique Objective 3](#_Toc199236610)

[3.2 Points à améliorer 5](#_Toc199236611)

[Conception centrée utilisateur 11](#_Toc199236612)

[1. Personas 11](#_Toc199236613)

[2. Palette graphique 13](#_Toc199236614)

[3. Logo de l’interface 14](#_Toc199236615)

[4. Typographie 15](#_Toc199236616)

[5. Maquette FIGMA 15](#_Toc199236617)

[Eco conception 15](#_Toc199236618)

[Accessibilité 15](#_Toc199236619)

[Conclusion 17](#_Toc199236620)

[Usagede l’IA 17](#_Toc199236621)

## Introduction

Lors du module P\_Bulle un défi nous a été confié, la réalisation d’un classique et incontournable jeu du serpent. Ce projet devra être réalisé en utilisant le JavaScript en suivant les instructions données dans le cahier des charges. Ce réplica devra être dessinée sur un canvas HTML et le code JavaScript utilisera la syntaxe des modules ES (ECMAscript Modules, ESM). L’utilisation du serveur de développement sera gérée par Vite qui possède des atouts qui mettra en valeur la rapidité et une configuration minimale.

## Planification

## Analyse de la plateforme existante

### 3.1 Critique Objective

#### 3.1.1 La navigation

#### 3.1.2 Boutons physiques

#### 3.1.3 Écran et expérience utilisateur

#### 3.1.4 Modes de *paiement*

#### 3.1.5 Design visuel et attractivité

### 3.2 Points à améliorer

#### 3.2.1 Écran tactile et navigation intégrée

#### 3.2.2 Organisation du contenu

#### 3.2.3 Modes de paiement modernes

## Conception centrée utilisateur

### 1. Personas

### 2. Palette graphique

### 3. Logo de l’interface

### 4. Typographie

### 5. Maquette FIGMA

## Eco conception

## Accessibilité

## Conclusion

## Usagede l’IA