2025

Jessica GrisalesB

FID2

15/09/2025

SNAKE GAME

Projet Personnel

****

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc210638211)

[Planification 3](#_Toc210638212)

[Analyse de la structure modulaire 3](#_Toc210638213)

[Environnement de développement 3](#_Toc210638214)

[Conception du projet 4](#_Toc210638215)

[Accessibilité 4](#_Toc210638216)

[Conclusion 4](#_Toc210638217)

[Usagede l’IA 4](#_Toc210638218)

## 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 natif pour le navigateur et en suivant les instructions données dans le cahier des charges.

Ce réplica devra être dessinée sur un canvas HTML, le css pour le style 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.

La structure du projet a été donné préalablement, cette mise en forme est imposé. Il n’est pas autorisé à la supprimer. Celle-ci compte avec architecture modulaire qui facilite la compréhension de chaque élément et donne un ordre car chaque fonctionnalité est distinctement déparée.

## Planification

La structure de travail pour mener à bien la réalisation du jeux snake, se fera à l’aide d’un journal de travail qu’on doit veiller à qu’il soit à jour. De plus, l’outil GitHub sera également un outil indispensable pour suivre l’avancé du projet.

## Analyse de la structure modulaire

Premièrement avant de commencer, il est important de connaître et comprendre le rôle et la fonction de chaque module. Le projet possède le module snake qui sert à dessiner, initialiser, mettre en mouvement et dessiner le serpent. Puis, le module score est assez simple, il permet de compter et afficher le score. En ce qui concerne le module food, celui-ci est intéressant car il est charger de dessiner et de générer la nourriture. Le module controls aura comme particularité donner la direction de mouvement au serpent grâce aux touches directionnelles du clavier. Et pour finir, le module collision, consiste à vérifier si le serpent a bien touché l’une des limites du carré.

## Environnement de développement

Le jeux Snake sera lancé directement dans le navigateur web, afin de permettre son affichage de manière correcte, la configuration du serveur est capitale. Il faut bien qu’il soit sur le port : 3000.

Lors de l’installation et configuration de cet environnement, Une erreur empêchait de voir le jeux sur le navigateur. Le problème était lié au fait que l’exécution du fichier HTML directement avec open with live server ne donner pas directement accès au port 3000. Donc, une fois vérification que le server tournait bien à la racine du fichier, le lancement de ce dernier avec npm run dev montrait le lien http du jeux pour voir son affichage sur le navigateur.

La raison pour laquelle il n’est pas possible d’éxécuter le jeux sans le lien http est dû au modules EMAScript (ESM) (<script type="module">). Les navigateurs actuels bloquent le chargement des modules locaux pour des raisons de sécurité (CORS et origin null). C’est pourquoi il est conseillé d’utiliser le server de développement Vite.

Procédure de lancement (Vite) : Installation des dépenses avec npm install, lancement du server avec npm run dev, et pour finir http://localhost:3000/.

## Conception du projet

## Accessibilité

## Conclusion

## Usagede l’IA