J1 démarrer le jeu

StartGame

Growing ID = 0

Fruit ID = 0

SnakeID = 0

Jquery

Updatesnkae(myplayer)

Snakemove

Updatesnake(myplayer)

Snakemove

(jeu… fruit ok..)

Endturn (myplayer)

Var total score

Console.log

Myplayer.score = totalscore

Changeplayer(myplayer)

* J2 its your turn

End of end turn function

End of updateSnake(myplayer)

“snakeMove” dans if snakeID = 0 dans startgame(myplayer)

Uneligne + haut : updateSnake(myPlayer);

On retourne dans endturn(myplayer)

Sur la ligne Var totalscore = …

Console.log une eduxième fois avec totalsocre + grand

Myplayer.score = totalscore (x2)

Changeplayer(myplayer)

J2, it’s your turn

Fin de la function update snake player

Fonction snakemove dans startGame

Fin

**Start game :**

Créer le board

Créer le serpent

Créer le fruit

Déclarer le jouer en cours (*myPlayer*)

Variable *endGame = 0*

Tester growingID = 0

OK >> faire grandir le serpent

Tester  fruitID = 0

OK >> déplacer le fruit

Tester  snakeID = 0

OK >> fonction update snake - avancer le serpent :

Tester !checkbody // on regarde si la partie est terminée

TERMINEE si la tête se trouve sur la même case que l’un des éléments du coups ->  
-> endTurn (myPlayer)

**Si lastTurn = 1 et players[0].turns = players[1].turns : annoncer « le gagnant est … »**

Créer et afficher la variable score total (score du joueur + score de la partie)

Calculer le nouveau score du joueur

Si le nouveau score >= winningScore : lastTurn ++

Changer de joueur

Inverser le joueur dans myPlayer

Si players[0].turns < myPlayer.turns OU players[i].turns <myPlayer.turns, , annoncer « il ne reste plus qu’une partie » && « bon courage, player[i] » ;

//Sinon : Annoncer le prochain tour

Supprimer le tableau existant

*clear interval* et remet les compteurs ID à 0

Si NON TERMINEE :

Tester checkFruit

OK >> déplacer le fruit

MoveSnake (avancer le serpent)

Si 1 gagne

2 perd

>> c’est à toi joueur 2

On switche

Si gameWon = 0 ;

Continuer : cest à toi myPlayer

Si gameWon = 1 ;

Si LastTurn = 0

Le jeu est fini

Si LastTurn = 1

C’est la derniere partie myPlayer