**React and DnD**

Projet tuto : construire un jeu d’échiquier

**Etapes :**

* [Installer](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#setup) react et les dépendances et initialiser l’application

create-react-app lonely\_knight

npm install react-dnd react-dnd-html5-backend

* [Construire le jeu](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#building-the-game)
  + [Identification des composants](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#identifying-the-components)

Créer des composants React, sans penser à l'interaction glisser-déposer

* Knight : notre pièce de chevalier solitaire
* Square : une seule case sur le plateau
* Board : le plateau entier avec 64 cases
  + [Identification des accessoires (props) pour nos composants](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#identifying-the-components)
* Knight : pas d'accessoires
* Square : la couleur, peut accepter un seul enfant (Knight)
* Board :
  + - Possède le Squares
    - Le Knight car ce type doit être placé à l'intérieur de l'un de ces Squares,
    - La position actuelle du Knight, nous utiliserons des tableaux à deux éléments comme coordonnées, en nous [0, 0] référant au carré A8, Pour correspondre à l'orientation des coordonnées du navigateur
  + [Création des composants](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#creating-the-components)

Il est préférable de commencer par les composants sans accessoires.

Dans une application plus grande [cosmos](https://github.com/skidding/cosmos) pour ne jamais écrire les composants dans le noir.

**Knight**

- créer le composant dans components sans accessoire et l’exporter

**Square**

- créer le composant dans components avec ses accessoires et l’exporter

- je change le code du point d’entrée dans l’app pour voir à quoi knight ressemble le à l'intérieur d'un Sqaure.

**Board**

* + - Créer le composant dans components avec ses accessoires et l’exporter ses composant imbriqués
    - écrire la renderSquare
  + [Ajout de l'état du jeu](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#adding-game-state)
* [Ajout d'une interaction glisser-déposer](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#adding-drag-and-drop-interaction)
  + [Configuration du contexte de glisser-déposer](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#setting-up-the-drag-and-drop-context)
  + [Définir les types de glissement](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#define-drag-types)
  + [Rendre le chevalier déplaçable](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#make-the-knight-draggable)
  + [Rendre les carrés du plateau amovibles](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#make-the-board-squares-droppable)
  + [Ajouter une image d'aperçu par glissement](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#add-a-drag-preview-image)
* [Mots de conclusion](https://react-dnd.github.io/react-dnd/docs/tutorial#concluding-words)