*Aide-Mémoire JS*

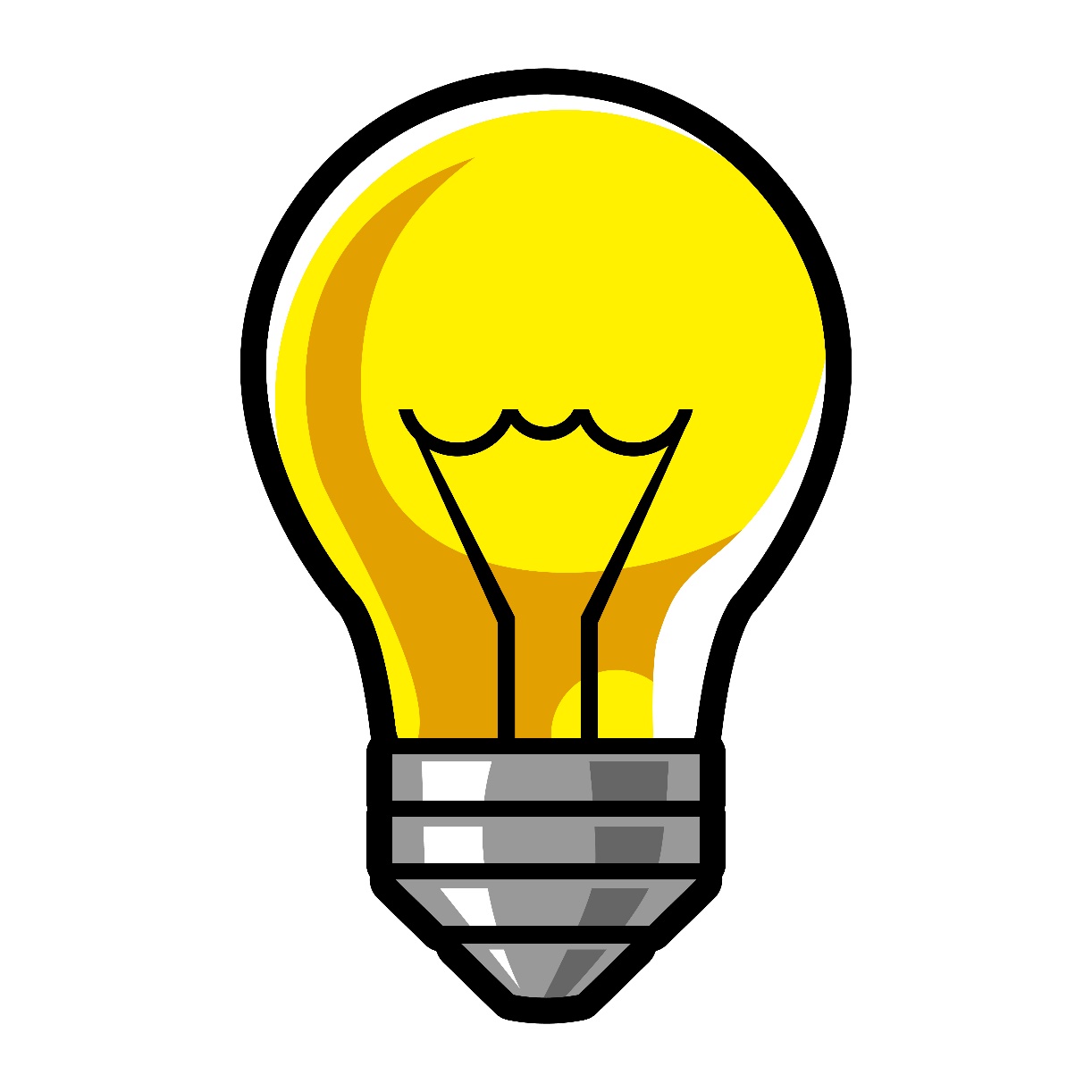


Table des matières

[1) Introduction Java Script 3](#_Toc150260248)

[2) Commentaires 3](#_Toc150260249)

[3) Vocabulaire 3](#_Toc150260250)

# Introduction Java Script

JavaScript a été initialement créé pour “rendre les pages web vivantes”.

Les programmes dans ce langage sont appelés scripts.

Attention JavaScript est très différent d’un autre langage appelé Java.

# Commentaires

Les commentaires sont les même que ceux de C# à savoir :

* // Deux slash pour un commentaire sur une ligne
* /\* Un slash et une étoile pour un commentaire sur plusieurs lignes... \*/

Les commentaires ne sont pas pris en compte. Ils ne servent que de repères et d'aide pour le codeur du script.

# Vocabulaire

* Scripts = programmes dans le langage JavaScript. Les scripts sont fournis et exécutés en texte brut. Ils n’ont pas besoin d’une préparation spéciale ou d’une compilation pour fonctionner.

# Tableaux

Les tableaux sont des structures de données fondamentales en JavaScript, permettant de stocker et d'organiser des collections d'éléments.

## Création de Tableaux

En JavaScript, les tableaux peuvent être créés de différentes manières :

1)

// Création d'un tableau vide

let monTableau = [];

// Initialisation d'un tableau avec des éléments

let fruits = ['Pomme', 'Banane', 'Orange'];

2)

let autreTableau = new Array();

let nombres = new Array(1, 2, 3, 4, 5);

## Accès aux Éléments

L'accès aux éléments d'un tableau se fait en utilisant l'index, qui commence toujours à 0. Exemple :

let fruits = ['Pomme', 'Banane', 'Orange'];

// Accès au premier élément

let premierFruit = fruits[0]; // 'Pomme'

// Accès au deuxième élément

let deuxiemeFruit = fruits[1]; // 'Banane'

Si l'index est en dehors de la plage valide, cela renverra undefined.

## Manipulation de Tableaux

**Ajout d'Éléments :**

Push : Ajoute un ou plusieurs éléments à la fin du tableau.

fruits.push('Fraise');

// fruits est maintenant ['Pomme', 'Banane', 'Orange', 'Fraise']

Unshift : Ajoute un ou plusieurs éléments au début du tableau.

fruits.unshift('Cerise');

// fruits est maintenant ['Cerise', 'Pomme', 'Banane', 'Orange', 'Fraise']

**Suppression d'Éléments :**

Pop : Supprime le dernier élément du tableau.

fruits.pop();

// fruits est maintenant ['Cerise', 'Pomme', 'Banane', 'Orange']

Shift : Supprime le premier élément du tableau.

fruits.shift();

// fruits est maintenant ['Pomme', 'Banane', 'Orange']

**Modification d'Éléments :**

Modifier par Index :

fruits[1] = 'Ananas';

// fruits est maintenant ['Pomme', 'Ananas', 'Orange']

Splice : Modifie le contenu du tableau en supprimant ou remplaçant des éléments existants.

fruits.splice(1, 2, 'Kiwi', 'Mangue');

// fruits est maintenant ['Pomme', 'Kiwi', 'Mangue']

# Divers

Dans cette section je vais mettre des bouts de code qui m’on fait comprendre le js et qui me seront peut être utiles

    checkIntercection() {

        const [head, ...body] = this.listeCordonnees;

        //si le serpent ce rentre dedant ou si il rentre dans la bordure

        if (body.some((n1) => (n1.PosX === head.PosX && n1.PosY === head.PosY)) || (!this.checkBorder())) {

            this.freez = true;//il meurt

        }

    }

goodPos = this.snakes.every(snake => !isPositionValid(X, Y, snake.listeCordonnees));

// Initialisation des serpents

snakes.forEach(snake => {

  snake.initial();

});