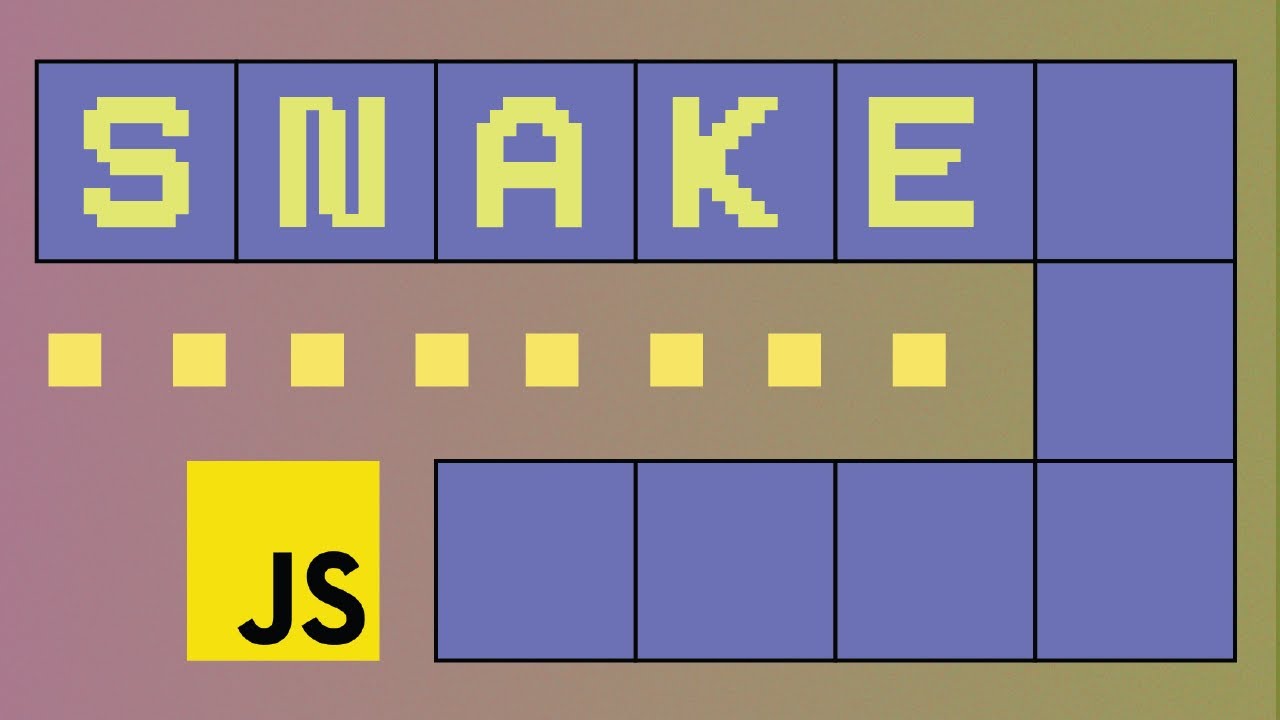
P\_Bulles\_Snake



Lucas Lordon MID2/GRP2D

Sébeillon – ETML

07.11.23 – 09.01.24

Aurélie Curchod

Table des matières

[Introduction 1](#_Toc153882462)

[Snake 1](#_Toc153882463)

[Introduction 1](#_Toc153882464)

[Résultat 1](#_Toc153882465)

[Logique du code 1](#_Toc153882466)

[Conclusion 1](#_Toc153882467)

[Self-Service Machine 1](#_Toc153882468)

[Introduction 1](#_Toc153882469)

[Résultat 1](#_Toc153882470)

[Logique du code 1](#_Toc153882471)

[Conclusion 1](#_Toc153882472)

[Conclusion 1](#_Toc153882473)

# Introduction

Le projet P\_Bulles a pour objectif l’apprentissage du JavaScript. Pour ce faire nous avons eu deux « exercices » : *Snake* et *SelfServiceMachine*, de plus un memo JS contenant la théorie que l’on a apprise durant ce projet doit être réalisé.

# Snake

## Introduction

Le projet Snake doit ressembler au GIF « abc.gif » disponible sous *P\_Bulles\_Snake\Doc\LiensRapport*.

Il consiste à crée une réplique du jeu Snake en JS avec les fonctionnalités suivantes :

* Mouvement du Snake, sauf direction opposée
* Collision (Bordure et Snake qui se rentre dedans)
* Apparition des pomme
* Manger les pommes (afin de grandir)
* Score (+1 à chaque pomme mangée)

## Résultat

Mon résulta du Snake « de base » demandé est disponible sous *P\_Bulles\_Snake\Doc\LiensRapport\abc.gif* ou directement via le code *P\_Bulles\_Snake\Code\src\main.js*

## Logique du code



## Autres fonctionnalité

## Conclusion

# Self-Service Machine

## Introduction

## Résultat

## Logique du code

## Conclusion

# Conclusion

# Utilisation d’IA

Personnellement je n’ai pas eu recours à des IA car je pense quel sont positive dans le travail mais négative dans l’apprentissage, car il faut savoir se débrouiller seul.