**Structure class puissance 4**

Les attributs/ variables :

* **Attribut grid : Création de la grille** : gridDimension = {x : 7, y : 6}, un objet contenant deux paramètres représentant la dimension de notre tableau.
* **Attribut joueurs**: playerOne = 1 / playerTwo = 2
* **Attribut playerTurn**: playerTurn = 1 va prendre la valeur du joueur qui est en train de jouer
* **Attribut grid**: Contient notre grille multidimensionnelle générer par notre fonction generateGrid, la variable nous retourne ce qui a été fait par la fonction. C’est variable sera générer par notre constructor.
* **Attribut winner :** Cette variable définis si la partie continue ou non. Elle nous permettra aussi de définir une égalité, une victoire, etc.
* **Une variable définissant le nombre de coups maximum :** var maxTurn
* **Une variable qui compte le nombre de tours joués :** var turn += 1 à chaque coups joués

Ces deux variables nous permettrons de définir cette égalité.

Les fonctions :

* **Une méthode :** generateGrid() cette méthodes via 2 boules imbriqués nous permettras de réaliser notre tableau JS. Cette méthode reprend les paramètres de notre gridDimesion
* **Une méthode événement sur les td :** evenement.Onclcik()
* **Une méthode vérifiant les colonnes :**  checkCol()
* **Une méthode vérifiant les rangées :**  checkRow()
* **Une méthode vérifiant les diagonales :** checkDiag()
* **Une méthode check Last index qui retourne le row[index] :** checkLastIndex()
* **Une méthode add jeton :** addJeton()
* **Une méthode révélant le winner :** showWinner()

Je suis actuellement en formation au sein de l'organisme de Simplon pour la formation de développeur fullstack.

Via cette formation, je réalise régulièrement des projets sollicitant de nombreux types de langages, j'ai pu :

-Intégration d'une maquette en langage html5 & css3 (responsive design, flexbox, git)

- Concevoir une interfance dynamique à partir d'une page statique existant via javascript/html/css (utilisation du JSON, requette Ajax, utilisation de POO)

-Conception d'un jeu puissance 4 à l'aide de html5, css3 et Jquery (création de la structure du jeu via une classe POO)