# Snake Game

## Intro

Se jeux reprend la mécanique du célèbre Snake, il se joue avec les deux thingy

## Commande

Code couleur : 2 thingy led bleu -> pause

Thingy 1 rouge/ thingy 2 vert -> jeu en cour

2 thingy eteit -> game over

2thingy violait -> page en cour de chargement

Thingy rouge -> tourne anti-Horaire

Thingy vert -> tourne horaire

Visuelle : BP START demar le jeu

BP STOP mette le jeu en pause

BP RESTART restart le jeu

Score actuelle et max score de la setion

Zone de jeu, il ne faut pas toucher les buisson sinon c’est perdu

Le serpent s’agrandie lors que la pomme arrive au bout de son corps

## Implementation

le code est separé en deux fichier javaScipt : client gere la partie connection avec MQTT

et game toute la partie fonctionnalité du jeu

le fichier HTML ne fait que regroupé et placé les differente zone visuelle, et bouton

### Game.js

function startStop(){

function reStart(){

function runGame(){

function checkCollision(){

function move(){

function turnL(){

function turnR(){

function addMiam(miamPos){

function drawGame(){

function drawRotatedImage ( image , x , y , angle ) {

function drawImage ( image , x , y , angle ) {

function upVitesse(){

function theEnd(){

### client.js

client.onConnectionLost = function(responseObject){

client.onMessageArrived = function(message){

client.connect({

function setLED(n,red,green,blue){

window.addEventListener("keydown", function (event) {