

## Et si on se programmait des petits jeux ...

Beaucoup de gens qui veulent s'initier à la programmation, commence par copier/coller des bouts de programmes et les modifier un peu au hasard ; d'autres utilisent d'entrée de jeu des "API" sophistiquées avant d'apprendre le langage de programmation dont elles sont issues...

Nous allons ici partir de rien pour créer 1 ou 2 programmes de jeu  
[simple pour commencer](#) [puis plus difficile mais plus intéressant](#)

Nous n'utiliserons que notre jugeote et des éléments simples de JavaScript.  
Ces programmes seront une base pour des jeux 2D plus élaborés que vous pourriez avoir envie de créer (billard, pétanque, space invaders).

Cet atelier se déroulera sur 2 ou 3 soirées au moins.

### Cible et Pré-requis:

Une connaissance basique d'html et css sera un plus.

Débutant et faux débutant en JS.

Si vous n'avez aucune notion d'aucun langage de programmation, je vous recommande :

<https://fr.eloquentjavascript.net/contents.html> (**Très bien fait** avec tests directement dans la page)

<https://www.w3schools.com/js/> (Complet mais en anglais)

<http://pierre-giraud.com/javascript/cours-complet/javascript-presentation.php> (textes ou vidéos au choix)

La programmation n'étant qu'une affaire de raisonnement vous pouvez venir qu'avec votre cerveau mais un ordinateur portable est conseillé.

Si vous n'avez pas d'éditeur de texte installez : <http://www.flashdevelop.org/>

### Déroulement, programme :

Nous aborderons les concepts théoriques et pratiques en même temps.

Nous verrons les bonnes pratiques de bases.

La réflexion se fera sous forme de questions/réponses.

### Date / Lieu / Inscription :

L'atelier aura lieu le xx/xx/2017 de 19H à 21H à (adresse + lien)

(Add eventbrite widget)

Intervenant :



Cet atelier sera animé par Jean Michel Delettre front & back-end developer @pixaline.net