

Note d'intention

- La structure choisie :

Le sujet du cours est un choix personnel que j'ai voulu partager avec la communauté des débutants qui ont acquis les bases de JavaScript.

Le but du cours est d'expliquer et exploiter la puissance de JavaScript en utilisant le paradigme de programmation orienté objet, acquérir et faire découvrir de nouvelles compétences en adoptant les normes EcmaScript édition 6 (ES6), que l'on n'aborde pas souvent lors des cours de base d'apprentissage de ce langage, et découvrir comment ces normes transforment notre code.

Approfondir nos connaissances en utilisant des fonctions Mathématiques que propose le langage, et la façon de dessiner des objets et les manipuler en utilisant l'élément HTML <canvas>.

Tout cela va nous amener à créer un jeu complet qui est un grand classique des jeux vidéo, et qui semble facile à imaginer mais en même temps assez complexe à développer, ce qui sera le défi à relever dans ce cours.

- Les objectifs :

- Découvrir d'autres domaines d'utilisation du langage JavaScript.
- Découvrir le dessin avec l'élément Canvas.
- Découvrir les normes EcmaScript (ES6).
- Approfondir nos connaissances en orienté objet.
- Manipuler des objets.
- Développer un jeu complet.

- Les Compétences à acquérir :

- Manipuler l'élément HTML <canvas>.
- Développer en adoptant les normes ES6.
- Manipuler des objets.