

Documentation (en cours d'écriture !!!!)

Methodes :

mainLoop()

requestAnimationFrame() ~~setInterval()~~

1.

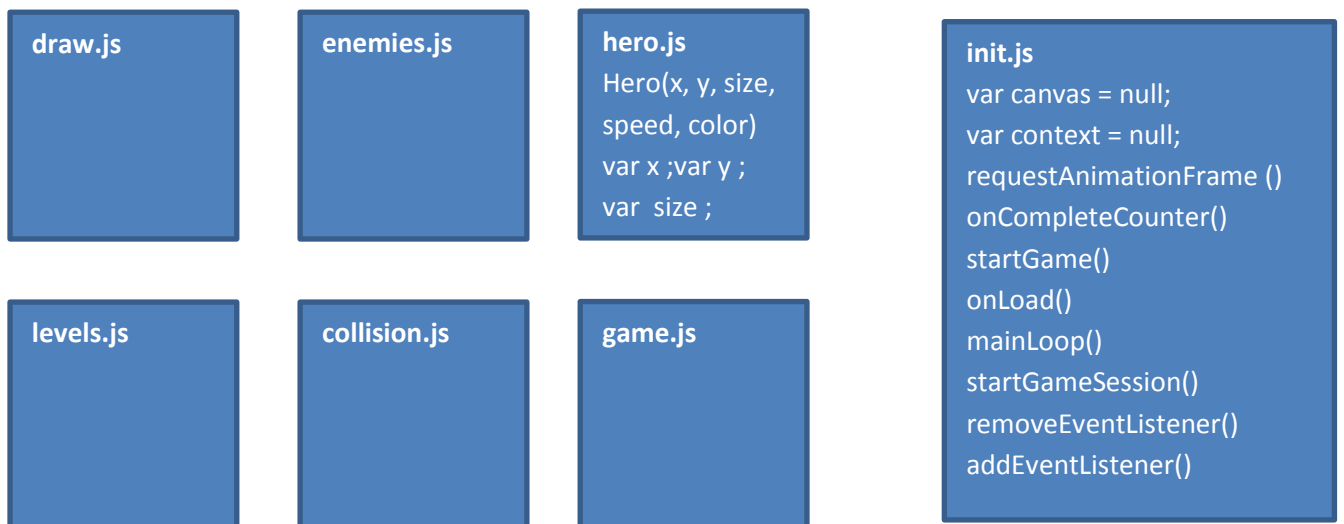
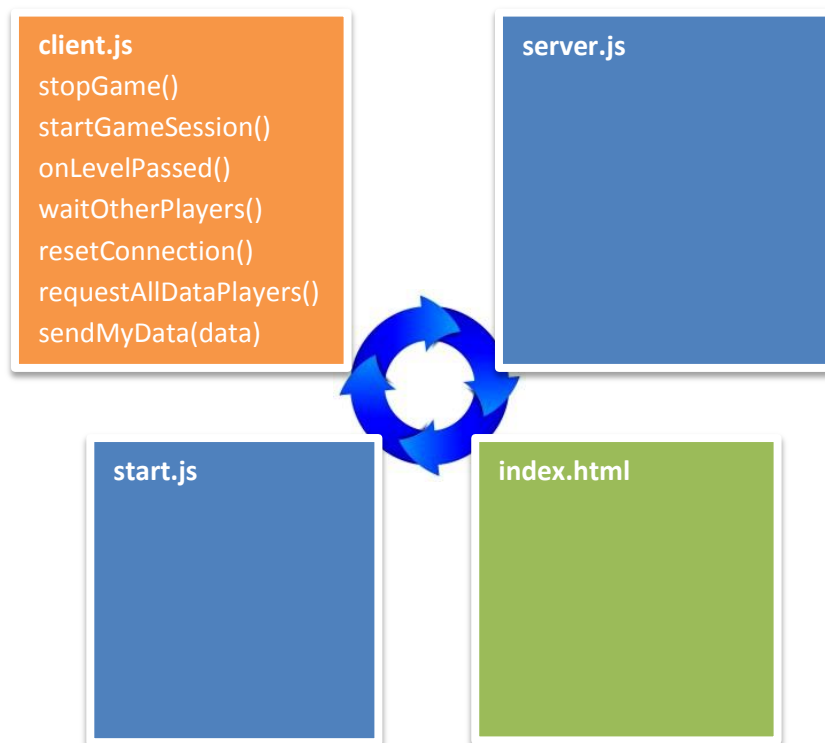
```
1. // generic way to set animation up
2. window.requestAnimFrame = (function(callback){
3.     return window.requestAnimationFrame ||
4.     window.webkitRequestAnimationFrame ||
5.     window.mozRequestAnimationFrame ||
6.     window.oRequestAnimationFrame ||
7.     window.msRequestAnimationFrame ||
8.     function(callback){
9.         window.setTimeout(callback, 1000 / 60);
10.    };
11. })();
```

Scénario

Jeu à deux. La partie est composée de 3 niveaux, d'un compte à rebour, d'un chronomètre, des joueurs, d'obstacles et cibles. A l'aide des touches du clavier, on doit atteindre le plus rapidement possible la cible.

1. Au démarrage on dessine les obstacles et la cible, et les deux joueurs sont placés à gauche de l'écran.
2. Le niveau se termine lorsque les deux joueurs ont atteint un cible. On passe alors au niveau suivant.
3. La partie se termine lorsque les niveaux sont finis et on affiche le score.
4. Ajouter des effets sonores, de la musique, peut-être des interactions avec des vidéos

Structure de jeu



Structure de gestion des niveaux
Gestion multiusers
Visualisation du terrain de jeux

Vocabulaires :

Fallback -- solution de secours.

WebSockets –

WebRTC –

anonymous callback –

Sockets :

Syntaxe JavaScript

```
var levels = []
```

```
socket.on()
```

```
socket.emit()
```

```
socket.on()
```

```
socket.broadcast.emit(
```

```
socket.emit("levelpassed")
```

```
socket.emit('updatemydata', data)
```

```
socket.emit('requestplayersdata')
```

```
socket.on('waitOfLoser', function (wins))
```

```
socket.emit('adduser', myNick);
```

```
socket.on('connect', function()
```

```
socket.on('printWin', function (nick))
```

```
socket.on('disconnect', function ()
```

```
socket.on('companiondisconnected', function())
```

```
socket.on('nextlevelData', function (text))
```

```
socket.on('nextlevel', function ()
```

```
socket.on('ready', function ()
```

```
socket.on('waitotherplayers', function (data)
```