



Snake

Table des matières

À propos de Snake :	3
Contraintes	3
Réalisation du Projet.....	3
A- Design	3
B- Présentation	4
C- Développement	8
Conclusion.....	9

À propos de Snake :

Snake, est un genre de jeu vidéo dans lequel le joueur dirige un serpent qui grandit et constitue ainsi lui-même un obstacle. J'ai effectué ce projet **personnel** avec le langage JavaScript.

Contraintes

Les contraintes du projet sont le besoin d'avoir un ordinateur et un téléphone. Je me suis fixé un budget de 0 euros pour ce projet car il est entièrement fictif.

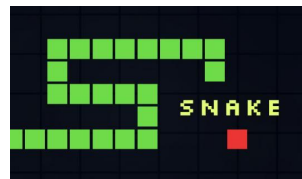
Pour le développement j'ai utilisé le logiciel « Visual Studio Code ».

J'ai pris ce logiciel parce qu'il est optimisé dans le développement sous Windows et me facilitera donc la tâche sur certains points.

Réalisation du Projet

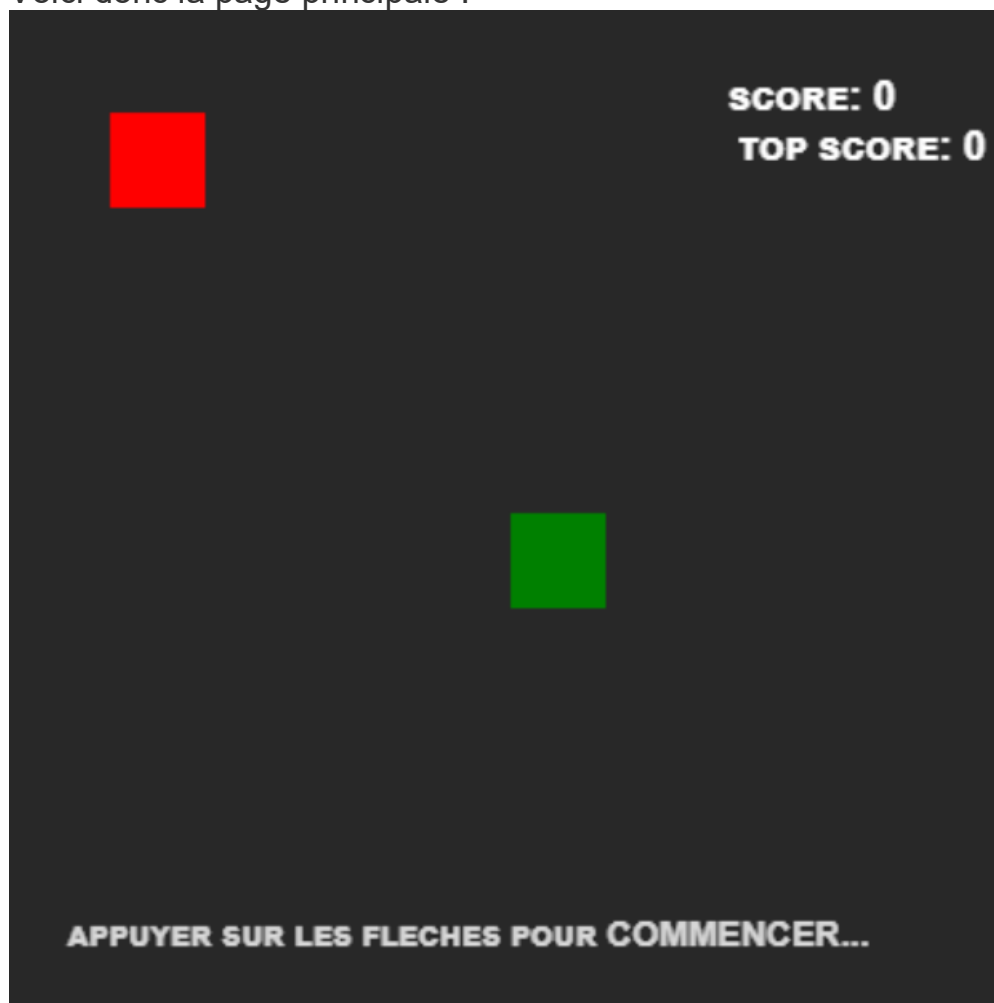
A- Design

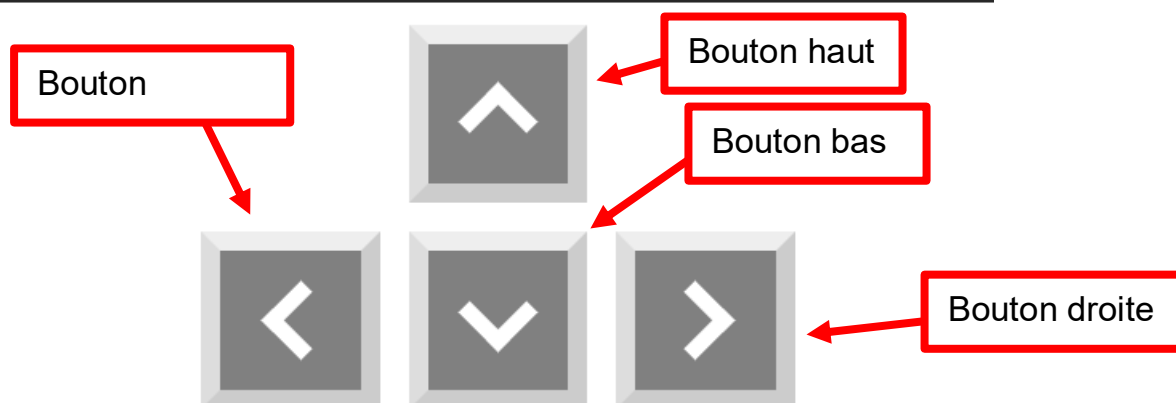
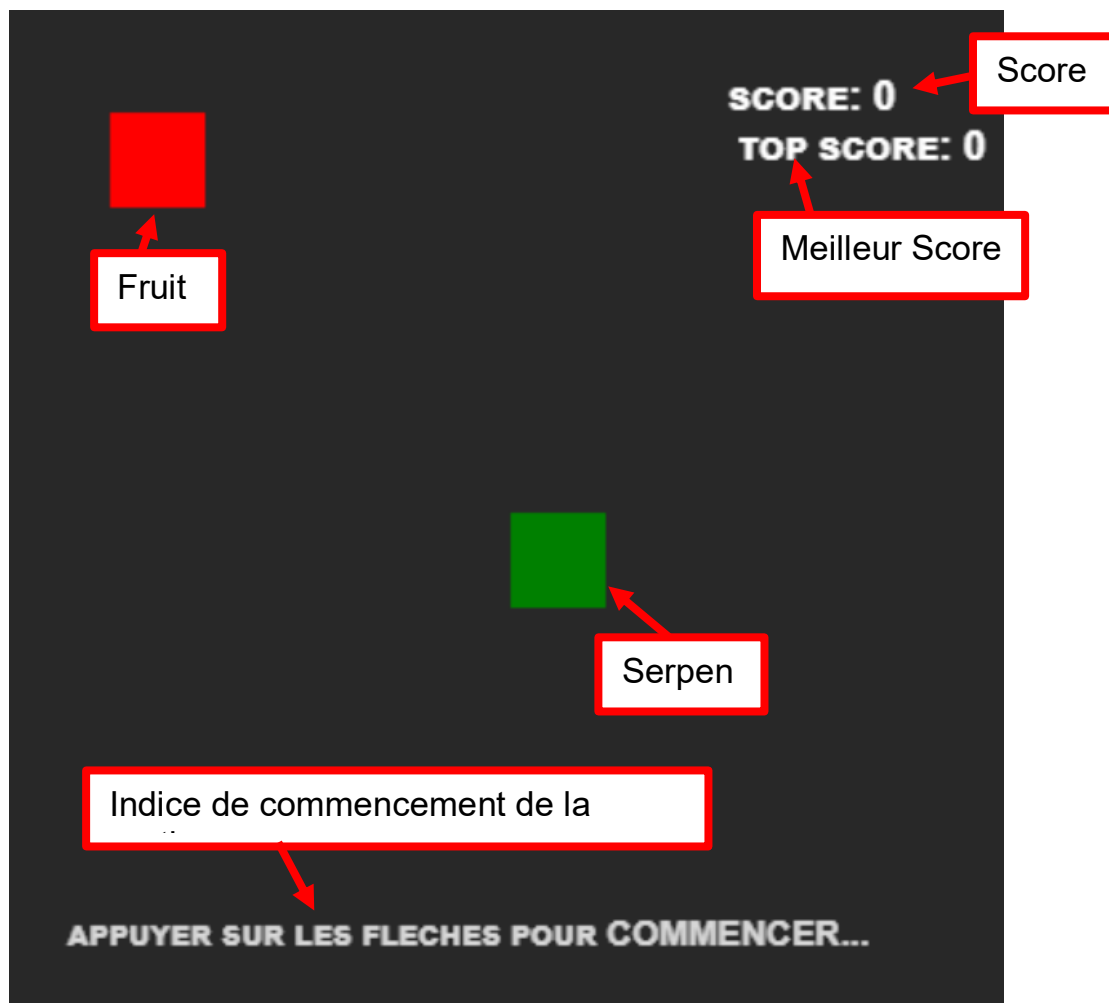
Pour le design des éléments, j'ai fait avec du JavaScript.



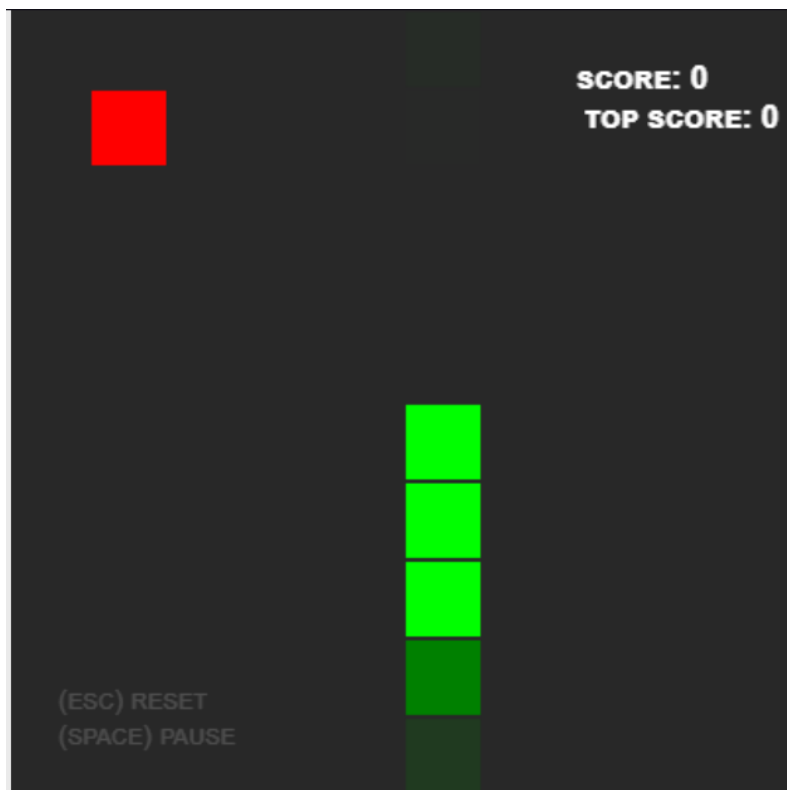
B- Présentation

Voici donc la page principale :

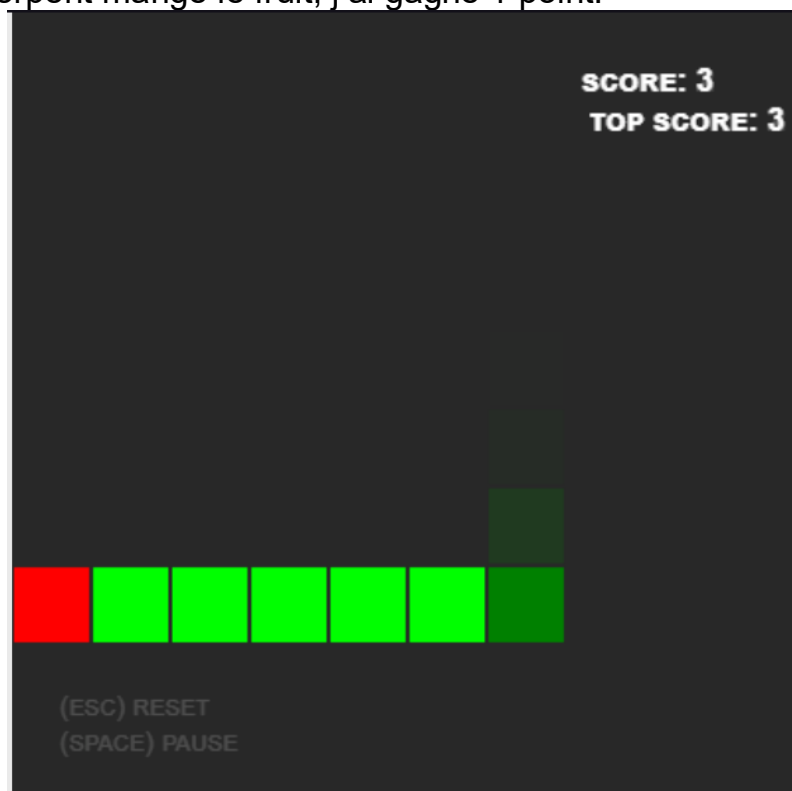




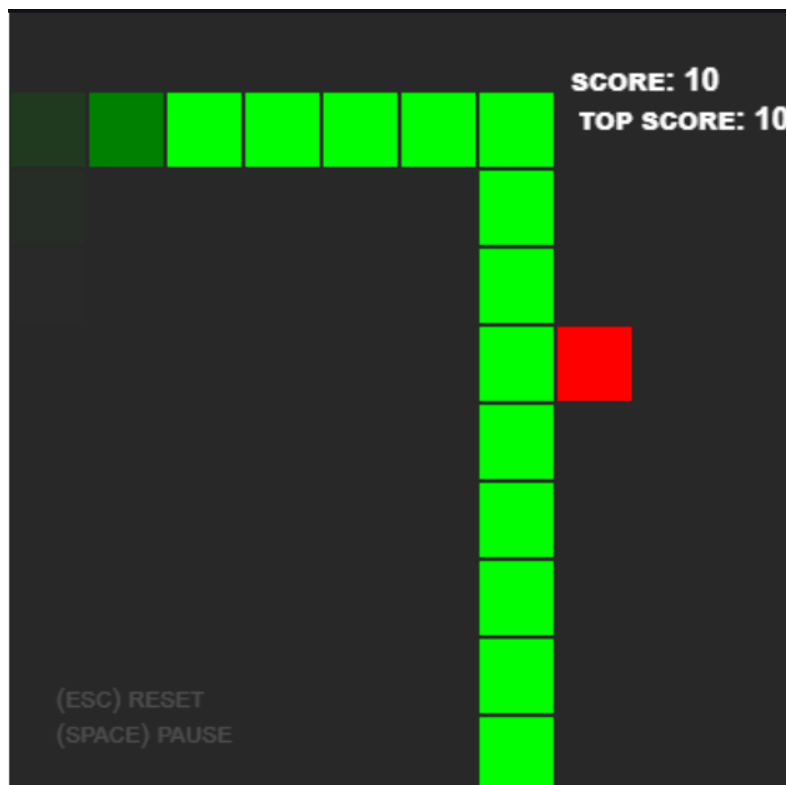
Dès que j'appuie sur une des flèches, la partie commence et le serpent se met a bougé.



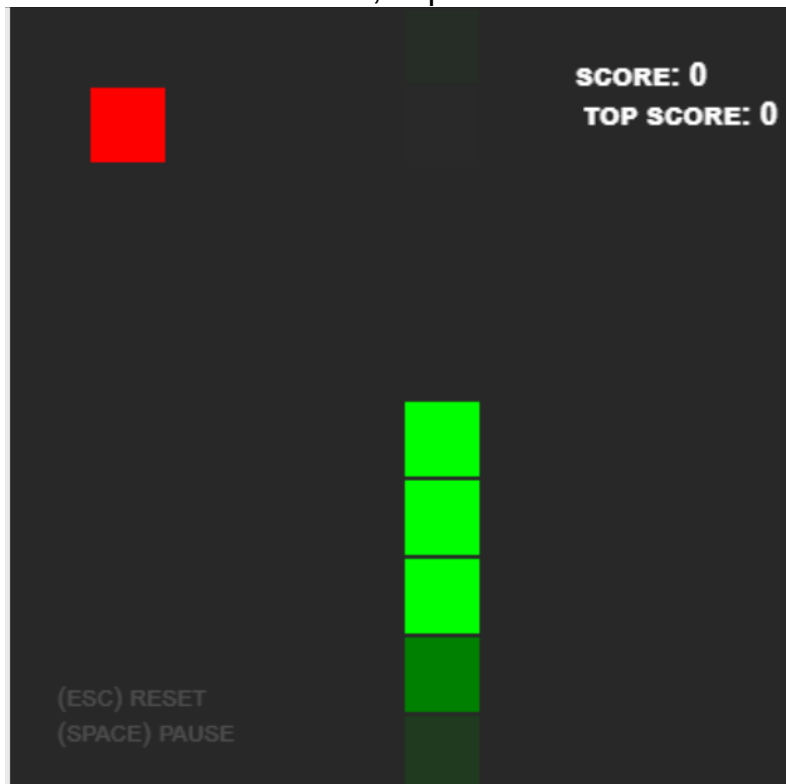
Dès que le serpent mange le fruit, j'ai gagné 1 point.



Plus je mange des fruit, plus le serpent grandi et en plus il affiche le meilleur score.



Dès que le serpent se mord a lui-même, la partie commence a 0.



C- Développement

Pour le développement du jeu nous avons donc commencé par créer Une page nommée « app.js » qui sera la page principale de mon jeu.

```
var Snake = (function () {

    const INITIAL_TAIL = 4;
    var fixedTail = true;

    var intervalID;

    var tileCount = 10;
    var gridSize = 400/tileCount;

    const INITIAL_PLAYER = { x: Math.floor(tileCount / 2), y: Math.floor(tileCount / 2) };

    var velocity = { x:0, y:0 };
    var player = { x: INITIAL_PLAYER.x, y: INITIAL_PLAYER.y };

    var walls = false;

    var fruit = { x:1, y:1 };

    var trail = [];
    var tail = INITIAL_TAIL;

    var reward = 0;
    var points = 0;
    var pointsMax = 0;

    var ActionEnum = { 'none':0, 'up':1, 'down':2, 'left':3, 'right':4 };
    Object.freeze(ActionEnum);
    var lastAction = ActionEnum.none;

    function setup () {
        canv = document.getElementById('gc');
        ctx = canv.getContext('2d');

        game.reset();
    }
}
```

Conclusion

Pour conclure, ce projet m'a permis de me perfectionner dans un domaine que j'aime tout particulièrement : le développement d'applications mobiles que ce soit Android ou iOS. Il m'a apporté du savoir dans le fonctionnement des jeux de rôle que je n'avais jamais su comment se déroulait.

J'ai beaucoup apprécié ce projet qui m'a apporté quelques problèmes auxquels j'ai su répondre pour améliorer mes compétences dans ce domaine.

Compétence développer :

- Design avec js
- Les conditions en js :
 1. Fonctionnement des points des joueurs
 2. L'échec du joueur

