



TRAVAUX DIRIGÉS : CODER LE JEU DE SERPENT EN JAVASCRIPT

400 € HT (tarif inter) | REF : -DÉV1502
TARIF SPÉCIAL : particuliers et demandeurs d'emploi

Comprendre et manipuler le DOM à travers JavaScript pour créer des sites Web interactifs, s'initier à la programmation avec l'un des langages le plus populaire.

PROGRAMME

Introduction et présentation du projet (15 minutes)

- Présentation du jeu du Snake à réaliser.
- Explication des objectifs et des fonctionnalités du jeu.
- Présentation des outils et des ressources nécessaires.

Ajout de fonctionnalités supplémentaires (1 heure 30 minutes) :

- Gestion des niveaux de difficulté et des transitions entre les niveaux (augmentation de la vitesse du serpent).
- Implémentation d'un système de score.
- Ajout d'effets visuels et sonores pour améliorer l'expérience de jeu.

Tests et débogage (1 heure) :

- Test du jeu dans différents navigateurs et résolutions d'écran.
- Identification et résolution des problèmes et des bugs.
- Optimisation des performances du jeu.

Initialisation du jeu et création des éléments de base (1 heure) :

- Création des variables et des constantes nécessaires.
- Dessin des éléments de base du jeu (serpent et nourriture).

Configuration de l'environnement de développement (30 minutes) :

- Création de l'arborescence des fichiers (HTML, CSS, JavaScript).
- Configuration de l'éditeur de code et du navigateur.

Création de la structure HTML et du style CSS (1 heure) :

- Création de la structure HTML de base pour le jeu.
- Ajout des éléments de style CSS pour la mise en forme.

Implémentation de la logique du jeu (2 heures) :

- Gestion des mouvements du serpent.
- Détection des collisions entre le serpent, la nourriture et les limites du terrain de jeu.
- Mise à jour de l'état du jeu en fonction des collisions (par exemple, croissance du serpent, apparition de nouvelle nourriture, etc.).



1

JOURS

7

HEURES

OBJECTIFS

Apprendre le JavaScript
Développer des applications en utilisant la technologie JavaScript
Comprendre Web 2.0
Savoir manipuler dynamiquement des objets HTML

PUBLIC | PRÉREQUIS

PUBLIC

Intégrateurs, développeurs Web

PRÉREQUIS

Connaissance du HTML / CSS
Connaissance des bases du langage JavaScript

INFOS PRATIQUES

HORAIRES DE LA FORMATION

de 9 h 00 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h 00

MÉTHODOLOGIE PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

DATES ET LIEUX

Aucune session ouverte