

<p style="text-align: center;">TP JavaScript Créer ses propres évènements</p>

Notions : POO, classe, arrow function, event, dispatchEvent, setInterval

1. Tester le logiciel
2. Analyser le code fourni
3. Modifier snake.js pour afficher le score dans la div `<div class = "score">0 </div>` dès qu'un biscuit a été mangé par le snake.
4. Modifier la classe snake pour y ajouter une fonctionnalité :
On a 15s pour manger le biscuit. Sinon on perd la partie.
5. Faire l'affichage du chronomètre sur l'interface.