

# FICHE DE CORRECTION DU PROJET SIRIUS

Nom de l'étudiant: \_\_\_\_\_

Général	
- Ambiance générale du jeu (Immersion, UI, UX)	10 %
- Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, etc)	7 %
- Nom de l'utilisateur conservé (via un cookie/local storage)	3 %
AJAX et interaction avec le serveur	
- Connexion	2 %
- Déconnexion	3 %
- Afficher les statistiques/informations du personnage (ex : exp)	3 %
- Rafraîchissement de la liste des parties	3 %
- Entrer dans une partie	3 %
- Faire des actions dans une partie ( <i>skill</i> )	3 %
- Chercher les informations du serveur (boss, perso, alliés, ...)	3 %
L'animation des pages/sections du jeu	
- Animation sur la page d'accueil	5 %
- Animation sur la page affichant les parties disponibles	5 %
- Animation du pouvoir #1 dans la partie	5 %
- Animation du pouvoir #2 dans la partie	5 %
- Animation du pouvoir #3 dans la partie	5 %
- Animation lorsqu'un allié fait un pouvoir	5 %
- Animation de l'arrivée d'un allié dans la partie	5 %
- Animation lorsque le « boss » attaque votre personnage	5 %
Divers	
- Dans l'affichage des parties disponibles, avoir au moins 3 informations affichées (nom, hp, type, nombre de personnes dans la partie, etc)	4 %
- Dans une partie, les informations minimales de votre personnage qui doivent être affichées sont : hp, mp, délai d'action (cooldown) et ses 3 pouvoirs (des boutons que l'on peut cliquer)	4 %
- Dans une partie, en plus d'un sprite pour chaque allié, faire afficher au moins 1 information (son welcome text, son hp, mp, etc.)	4 %
- Dans une partie, faire afficher le HP actuel du « boss »	4 %
- Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite)	4 %
Total : 100 %	