**Jeu vidéo 4**

**Grille d’Évaluation de la qualité du projet**

**Titre du projet : Cerise**

**Date de l’évaluation : « 2024-04-19 Numéro d’équipe : V4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspects du projet | Notes (/10)\* | Commentaires (vous devez expliquer chaque note) |
| **Niveau de finition** |  |  |
| Déroulement sans bogues majeurs | 8 | Le jeu fonctionne. Le joueur peut terminer sa partie tranquillement. |
| Qualité de la langue | 7 | La qualité de la langue est acceptable. |
| Style et harmonie générale du projet (visuel, sonorisation et interactivité) | 8 | Le visuel et l’interactivité sont harmonieux et de bon goût. |
| **Visuel** |  |  |
| Tuiles et décors | 8 | Le décor est complexe, rechercher et féérique. |
| Objets | 8 | Les objets sont jolis et lumineux, facilement visible. |
| Personnage | 8 | Le personnage est unique et original. Cerise a une personnalité taquine. |
| Animations | 7.5 | Toutes les animations sont fluides, sauf la pirouette de l’effector qui est un peu saccadé. |
| Éclairages et effets visuels | 8 | Les lumières sont bien mises sur les objets. |
| **Code** |  |  |
| Lisibilité et nomenclature | 7 | C’est passable |
| Organisation des classes et fonctions | 6 | Respect correct de l’encapsulation, ordre chaotique des fonctions/variables |
| Efficacité du code (réduction de la répétition, simplicité des algorithmes) | 7 | Certaines répétitions pourraient être simplifiées. |
| Documentation du code  (pour un observateur extérieur!) | 7 | Elles sont compréhensibles |
| **Ergonomie** |  |  |
| Organisation des interfaces | 8 | L’ensemble des interfaces à une belle harmonie et c’est bien organisé. Cependant, l’interface du tutoriel manque de solidité dans son ergonomie. |
| Affordance\*\* des objets | 6 | Il faudrait un tutoriel pour expliquer les objets et leur fonctionnement, mais un fois jouer, il est facile à comprendre comment ça fonctionne. |
| Clarté de la rétroaction | 7.5 | Dans l’ensemble la rétroaction est bien, il manque cependant le son du Champiboom qui souffre lors d’un impact. |
| Contrôle du personnage (précis et intuitif?) | 7.5 | Le contrôleur est précis et bien intuitif. Il reste à amélioration la fluidité du saut. |
| Fluidité et ajustement de la caméra | 7.5 | La caméra est maintenant suffisamment éloignée et elle est fluide. |
| **Interactivité** |  |  |
| Actions possibles avec les objets | 8 | Nous avons une diversité d’objets interactifs. |
| Comportement des opposants | 7.5 | Ils ont des comportements différents, à l’exemple du Champiboom qui explose ou la fée qui vole en attaquant. |
| Interactions avec les opposants | 7.5 | Il y a une variété d’interactions avec les ennemis, à l’exemple du gaz qu’émet le Champiboom une fois mort. |
| Plaisir du joueur | 6 | Place à amélioration |
| **Sonorisation** |  |  |
| Effets sonores (clairs et bien adaptés?) | 7 | Les effets sonores sont clairs et bien adaptés, à l’exception du son de bébé émit par le Champiboom quand il marche. |
| Pistes musicales (appropriées, intéressantes et stimulantes?) | 8 | Les pistes sont harmonieuses et vont de paires avec l’univers. |
| Balance des volumes | 8 | Le volume est équilibré selon les différentes nuances |

\* Barème : 6 c’est le niveau de qualité minimal qui serait acceptable pour les utilisateurs d’un jeu indépendant

10 c’est le niveau de qualité d’un excellent jeu indépendant (professionnel).

\*\* Affordance : *« Capacité d’un objet à suggérer sa propre utilisation. »* (Antidote)   
 Exemple visuel de l’affordance : <https://zivtech.com/sites/default/files/inline-images/7_0.png>