

	Ce qu'on évalue	Indications	Pts	Note
F1	Diagramme de cas d'utilisation		1	1
F2	Format du diagramme de classes		1	1
C1	Classe [[Jeu]] qui permet de représenter l'état du jeu			X
		labyrinthe	1	1
		position du monstre	1	1
		sortie	1	1
		tour de jeu	1	1
C2	Classes [[Monstre]] et [[Chasseur]] ont accès aux informations sur l'état du jeu permettant d'afficher les informations utiles pour chaque joueur			X
		[[Monstre]] position, sortie, murs	2	2
		[[Chasseur]] cases connues et l'information associée (mur/pas mur, tour de passage du monstre)	2	1
C3	Pas de perte ou fuite d'information	<i>l'évaluation prend en compte le diagramme de classes et la description. Note sur 4, décomposée comme suit:</i>	sur 4	3
		les représentations des plateaux sont cloisonnées entre les trois classes et il n'y a pas de fuite d'information	4	X
		représentations cloisonnées avec fuite d'information	-1	X
		[[Jeu]] et [[Monstre]] partagent le même plateau	2	X
		le plateau partagé entre [[Jeu]], [[Monstre]], [[Chasseur]]	1	X
		perte d'information	-1	X
C4	Représentation des données efficace et peu propice aux erreurs			X
		la position du monstre est représentée de manière explicite (et non, par ex., en tant que ICellEvent dans un tableau)	1	1
		les plateaux sont représentés dans des tableaux, éventuellement Map, mais pas sous forme de liste	1	1
D	Déroulement d'un tour de jeu			X
		[[Jeu]] récupère la coordonnée où le joueur veut jouer	1	1
		vérification que la coordonnée est autorisée (monstre)	1	0
		[[Jeu]] met à jour son état (test de victoire, maj position du monstre)	2	0

①

Équipe : J2

Total sur 20 : 14 description non conforme au degré de classe

-1

Le diag de classe est bien, mais pas complet.

La description ne correspond pas à ce qui est demandé: code au lieu de pseudo-code.

De plus, la description ne correspond pas au diagramme de classe et ne montre pas comment l'information circule entre le jeu le monstre et le chasseur. Mise en statik et une très mauvaise idée !!!