

NOTATION PROJET 2

- Eleve 1 :
- Eleve 2 :

Critère	Description	Points
1. Fonctionnement de base		
Saisie et affichage de choix	L'utilisateur peut saisir son choix, et le choix de l'ordinateur est affiché	__/3
Comparaison et résultat	Le programme compare les choix et affiche le bon résultat pour chaque manche	__/3
2. Fonctionnalités avancées		
Score et victoire finale	Le programme garde et affiche le score final	__/2
Boucle pour plusieurs manches	Le programme permet à l'utilisateur de rejouer plusieurs manches	__/3
3. Qualité du code		
Utilisation des fonctions	L'élève utilise des fonctions pour organiser le code	__/3
Clarté et lisibilité	Le code est bien organisé, avec des commentaires si nécessaire	__/2
4. Originalité et effort		
Effort et créativité	Personnalisation (messages originaux, variantes de règles, etc.)	__/2
Investissement		__/2

TOTAL : __/20