ORAL 12/01/24

G1 : Mathis, Hugo, Alex

Mathis : (14)

HEEUUUUUUUU

Regarde que le tableau

Hugo : (15)

Ne regarde que moi

Trop court

Bonne explication

Bonne elocance

Alex : (15)

Bonne éloquence.

Petite erreur de présentation objet.

Me regarde trop

Stressé ?

Liste tous les personnages ?

Sert a rien

Pourquoi avoir utilisé un switch plutôt qu’un tableau ?

N’a pas réussis

Gamelogic, pas de random pour les méchants ?

Choix aléatoire attendu

77 gamelogic. Que se passe t-il si 1 PV ?

Erreur

Pourquoi ne pas avoir de base défini une attaque plus faible au lieu de diviser après ?

Se complique la vie mais bon retour

Gestion des fichiers avec github ?

Pas l’habitude

Bonne alternance entre les étudiants

Bonne reconnaissance des erreurs de groupe

14min

G2 : Nolan, Jason, Jordan

Nolan : (14,5)

Ne regarde que le tableau

Jason : (16)

Bouge beaucoup

Va beaucoup trop vite

Regarde tout le monde

Parle beaucoup plus

Jordan : (15)

Regarde plus le tableau

Bonne idée l’aléatoire

Variable d’exit de boucle ? Boolean ?

Jeu infini ? Pourquoi connaitre l’attaque ennemi à l’avance ?

15min

G3 : William, Zacharia

William : (17,5)

Touche d’humour

Bonne présentation

Zacharia : (15,5)

Hummmmmm

Lit trop sa doc

Ne pas avoir utiliser clone() pour vos objets ?

Connaissais pas

Si il relance le dé sur un autre ennemi mort ?

While

A la fin du combat le personnage joué reste avec son nombre de pv ?

Non

14min

G4 : Stive, Paul, Babacar

Stive : (15)

Paul : (15,5)

Regarde trop le tableu

Main dans la poche

Babacar : (14)

Regarde que le tableau

Parle pas assez fort

Pourquoi l’attaque se faisait par défaut au lancement du jeu ?

Pas de probleme rencontrer ?

Pourquoi ne pas avoir laissé Goku disponible ?

Pas possible au méchant de gagner ?

Désiquilibrage entre gentil et méchant

15min