

	Ce qu'on évalue	Indications	Pts	Note
F1	Diagramme de cas d'utilisation		1	0,5
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
	ps les murs [[Monstre]]	position, sortie, murs	2	1
	[[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	1
		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
	oui pour le monstre, pas pour le jeu	la position du monstre est représentée de manière explicite (et non, par ex., en tant que ICellEvent dans un tableau)	1	0,5
	1 seul plateau	les plateaux sont représentés dans des tableaux, éventuellement Map, mais pas sous forme de liste	1	0,5
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	1

Équipe : J3

Total sur 20 : 11,5

Plusieurs informations manquent ds le diag. de classe. Par ex. le jeu ne sait pas par où le monstre est passé.

Les informations accessibles par monstre et chasseur sont différentes, mais peut pas les traiter de la même manière (dans la description)