

Nom(s) : _____

Critères d'évaluation : Respect des exigences imposées, réalisme et fluidité des animations, exactitude des calculs.

Critères d'évaluation	Commentaires	Points
Prise des données adéquate, photo de la maquette		/2.5
Procédure ZeSpline		/15
Construction adéquate du cercle et des points servant à construire le rail		/10
Animation du tir de départ avec toutes les exigences imposées (mouvement du ressort et de la bille)		/10
Création des flippers/		/5
Animation des flippers		/10
Insertion des faux bumpers/		/5
Animation et effet d'un contact avec un bumper		/10
Insertion d'un slingshot/		/2.5
Animation et effet d'un contact avec un slingshot		/10
Animation et effet d'un contact avec les cibles tombantes		/10
Finalisation du plateau de jeu		/10
Bonus : Ajout du corps et du fronton. Insertion d'éléments graphiques.		/5

/100