

NOTE ECE Heroes RAPPORTS							
NOTE compte rendu mi-parcours hors soutenance sur 20 points coef 15%		Points	Notes	Commentaires	Compétence liée	Niveau	Notes
Qualité rendu mi-parcours	Qualité du rendu. Présentation, expression écrite et orthographe	2			C9.0		FAUX
Planning prévisionnel	Planning prévisionnel clair et détaillé	1			C1		FAUX
Répartition des tâches	Répartition des tâches par fonctionnalités sous forme de tableau (1 slide)	2			C1		FAUX
Conception Générale	Tableau de principales fonctionnalités. ACD globale/ACD d'une partie JACO d'un niveau sous forme de logigrammes. Données principales et principaux traitements associés.	6			C3.0		FAUX
Conception détaillée	Algorithmes et logigrammes des traitements complexes (détection de figures, élimination des figures, gravité ...). Entrées/sorties des principaux sous-programmes.	5			C3.1		FAUX
Graphes d'appels	Graphes d'appels des sous-programmes pour voir la structure générale du code et donc sa modularité	2			C2		FAUX
Maquettes de l'interface graphique (mode console)	Maquette de l'interface graphique ergonomique et fluide.	2			C5.0		FAUX
TOTAL EQUIPE / 20 points : Compte rendu mi-parcours coef 15%		0		/ 20			0
NOTE compte final hors soutenance sur 20 points coef 15%		Points	Notes	Commentaires	Compétence liée	Niveau	Notes
Qualité du rendu	Qualité du rendu. Présentation, expression écrite et orthographe	2			C9.0		FAUX
Planning réellement suivi	Planning réel clair et détaillé	1			C1		FAUX
Répartition réelle des tâches	Répartition des tâches par fonctionnalités sous forme de tableau (1 slide)	2			C1		FAUX
Contenu des fichiers header	Fichier(s) header(s) respectant le contenu d'une bibliothèque.	3			C2		FAUX
Graphes d'appels final	Graphes d'appels montre bien la structure globale du code.	2			C2		FAUX
Tests et résultats	Montrer les tests réalisés et les résultats obtenus à l'aide de captures d'écran commentées.	5			C10		FAUX
Bilans individuelles et collectifs	Bilans individuels et collectifs sans blabla, état du travail effectué, compétences acquises, difficultés rencontrées, points d'amélioration (1 à 2 slides)	3			C1 / C9.1		FAUX
Sources	Sources précises : web avec les liens, livres, supports de cours en citant les auteurs (1 slide)	2			C1		FAUX
TOTAL EQUIPE / 20 points : Compte rendu final coef 15%		0		/ 20			0
NOTE ECE Heroes SOUTENANCE							
NOTE DEMO ECE Heroes SOUTENANCE - JEU DE BASE SUR 40 POINTS coef 70%		Points	Notes	Commentaires	Compétence liée	Niveau	Notes
Soutenance & ergonomie							
Qualité soutenance Démo	Qualité de la présentation orale (clarté dans les explications, cohérence de l'argumentation, cohésion de l'équipe) avec un petit scénario de fonctionnement de votre système préparé à l'avance, en tenant compte des critères suivants et de la durée maximale de présentation.	2			C9.1		FAUX
Menu	Menu avec toutes les fonctionnalités. Retour systématique vers le menu après une partie ou autre fonctionnalité demandée	1			C7		FAUX
Fluidité / Jouabilité	La qualité visuelle (couleurs, formes semi-graphiques), la fluidité, l'ergonomie et l'originalité particulière de l'interface du jeu	2			C5 / C7		FAUX
Plateau et logique							
Configuration initiale, gravité / remplissage et stabilisation du plateau de jeu	Initialisation du plateau de jeu sans figures. Affichage du tableau Tout groupe consécutif en ligne verticale ou horizontale de 6 items ou plus disparaît et rapporte des « points contrat » au joueur si l'item correspond. En cas de figure spéciale (carré ou carré) une bonification s'applique comme décrit ci-dessous. Une fois les trous comblés, les règles de suppression s'appliquent de nouveau automatiquement et les trous sont de nouveau comblés... jusqu'à stabilisation. Le joueur récupère alors la main sur un tableau qui ne contient plus aucun groupe d'items consécutifs de 6 ou de figures spéciales.	2			C6		FAUX
Mécaniques de jeu							
Règles pour compter les points	Une suite horizontale ou verticale de 6 items identiques d'un type X provoque la disparition de tous les items de type X présents sur le tableau, même s'ils sont isolés. Une croix de 9 items d'un type X provoque la disparition de tous les items de type X présents sur la même ligne ou la même colonne, même s'ils sont isolés. Un carré formé de 4 items identiques de type X provoque la disparition de tous les items de type X contenus dans le carré.	3			C6		FAUX
Objectifs & progression							
vies	A chaque fois que le joueur perd un niveau, il perd une vie. S'il gagne un niveau et qu'il lui reste des vies, il peut passer au niveau suivant.	1			C6		FAUX
3 tableaux	Créer 3 tableaux de difficulté croissante en termes de contrat à remplir.	2			C6		FAUX
contrats	Un contrat fixe un nombre d'items à éliminer en un nombre maximum de coups et en un temps limité.	1			C6		FAUX
victoire/défaite d'un niveau	On montre bien la victoire ou défaite d'un niveau.	1			C6		FAUX
victoire/défaite d'une partie	On montre bien la victoire ou défaite d'une partie à la fin de tous les niveaux.	1			C6		FAUX
Sauvegarde et chargement							
Sauvegarde	Le jeu de base devra également permettre au joueur de sauvegarder son nom et sa progression avant de quitter le jeu sur un tableau terminé ou raté.	1			C8		FAUX
Reprise d'une partie sauvegardée (au niveau enregistré)	Chargement complet d'un niveau avec plateau, niveau, contrats, score, vie et chrono.	1			C8		FAUX
Extensions obligatoires							
Au moins deux extensions au choix parmi :	Une nouvelle figure spéciale ayant un effet différent de ceux déjà proposés dans le jeu de base. Un item « bonus » de votre choix (exemples : un item qui peut remplacer n'importe quel autre pour former une figure, un item qui assemblé en figures spéciales fait gagner une vie ...) Un item « malus » de votre choix (exemples : un item qu'on ne peut pas assembler en figures et qui se propage de case en case, un item qui assemblé en figures spéciales fait perdre une vie ...) Des cases « murs » sans item et qui empêchent les items de tomber.	2			C11		FAUX
NOTE COMPREHENSION DU CODE ET QUESTIONS ECE Heroes SOUTENANCE							
Cohérence du code avec les graphes d'appels et le découpage modulaire présenté dans le rapport.	Montrer votre compréhension complète du code, associée à votre démo, en respect du graphe d'appels ci-dessus.	5			C2 / C4.0 / C4.1		FAUX
Compréhension du code. Qualité des réponses aux questions.	Votre qualité des réponses aux questions du code est primordiale.	15			C4.1 / C9.1		FAUX
TOTAL EQUIPE / 40 points : DEMO SOUTENANCE - JEU DE BASE coef 70% SANS BONUS NI MALUS		0		/ 40			0
BONUS SUR +4 POINTS MAX POSSIBLES		Points	Notes	Commentaires	Compétence liée	Niveau	Notes
Bonus supplémentaires possibles si tous les critères précédents sont au moins en partie développés et montrés	Bonus possibles jusqu'à +4 points en plus des 20 pts précédents, selon le point de vue du jury sans contestation possible des étudiants : en plus des critères précédents, vous pouvez proposer les bonus particuliers suivants qui compteront seulement si les fonctionnalités de tous les critères précédents sont au moins en partie développés et montrés. L'originalité peut s'exprimer sur les aspects suivants (liste non exhaustive) : • Encore plus d'items bonus ou malus • musique (attention, cette option doit être désactivable via un menu paramètre) • nouveau type de contrat sur certains tableaux. • toutes autres idées que vous aurez imaginées !	8			C11		FAUX
TOTAL EQUIPE : DEMO SOUTENANCE - JEU DE BASE coef 70% AVEC EVENTUELS BONUS BORNE A 40 POINTS		0		/ 40			0
Code Malus possibles	Exemples de malus de code : - Utilisation de variables globales jusqu'à -2 points - Crash, exécution instable jusqu'à -2 points - Mauvaise qualité comme manque de commentaires ou mauvaise indentation jusqu'à -2 points - Pas modulaire prouvant une mauvaise conception : jusqu'à -5 points / 20 (sans les bonus ci-dessous) : par exemple, le code n'est pas décomposé en au moins un header.h avec définition de constantes, structures éventuelles et prototype de sous-programmes tous commentés, avec les fichiers sources : c séparant le code du main et des différents modules (sources) des sous-programmes, duplication de code et de données (copier/coller prouvant la mauvaise modularité. Jusqu'à -4 points / 20 (sans les bonus). - Utilisation de code externe jusqu'à un certain point de tolérance, sans citer les sources en commentaires du code, y compris et surtout avec ChatGPT ou Copilot pouvant faire office de plagiat et donc d'un 0 ! - Plagiat avéré sans aucune doute possible. Il se sanctionne au vu du 0 !	-10					
TOTAL EQUIPE : DEMO SOUTENANCE - JEU DE BASE coef 70% INCLUANT LES EVENTUELS BONUS ET MALUS BORNE A 40 POINTS		0		/ 40			0
NOTE FINALE EQUIPE / 20 points		0		/ 20			0