

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 orthographes	2			C8.0		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 global et ACD d'une partie /ACD 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 (detection de figures, estimation des figures, gravité,...). Entrées/sortie des principaux sous-programmes.	5			C3.1		FAUX
Graphe d'appels		Graphe 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			C6.0		FAUX
TOTAL EQUIPE / 20 points : Compte rendu mi-parcours coef 15%				9	/ 20			9

TOTAL EQUIPE / 20 points : Compte rendu mi-parcours coef 15% **0** / 20

NOTE : compte final hors soutenance sur 20 points coef 15%		Points	Notes	Commentaires	Compétence liée	Niveau	Notes
<b>Qualité du rendu</b>	Qualité du rendu. Présentation, expression écrite et orthographe	2			C9.0		FAUX
<b>Planning réellement suivi</b>	Planning réel clair et détaillé	1			C1		FAUX
<b>Répartition réelle des tâches</b>	Répartition des tâches par fonctionnalités sous forme de tableau (1 slide)	2			C1		FAUX
<b>Contenu des fichiers header</b>	Fichier(s) header(s) respectent le contenu d'une bibliothèque.	3			C2		FAUX
<b>Graphe d'appels final</b>	Graphe d'appels montre bien la structure globale du code.	2			C2		FAUX
<b>Tests et résultats</b>	Montrer les tests réalisés et les résultats obtenus à l'aide de captures d'écran commentées.	5			C10		FAUX
<b>Bilans individuelles et collectifs</b>	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
<b>Sources</b>	Sources précises : web avec les liens, livres, supports de cours en citant les auteurs (1 slide)	2			C1		FAUX
<b>TOTAL EQUIPE / 20 points : Compte rendu final coef 15%</b>				0	/ 20		0

TOTAL EQUIPE / 20 points : Compte rendu final coor 15% **0** / 20 **0** / 20

NOTE DEMO ECE Heros SOUTENANCE - JEU DE BASE SUR 40 POINTS coef 70%		Points	Notes	Commentaires	Compétence liée	Niveau	Notes
<b>Soutenance &amp; ergonomie</b>							
<b>Qualité soutenance Démo</b>	Qualité de la présentation orale (clarté dans les explications, cohérence de l'argumentation, cohésion de l'équipe) avec un petit scénario de fonctionnement de jeu et une avance, en tenant compte des critères suivants et de la durée maximale de présentation.	2			C8.1		FAUX
<b>Menu</b>	Menu avec toutes les fonctionnalités. Retour systématique vers le menu après une partie ou autre fonctionnalité demandée	1			C7		FAUX
<b>Fluidité / Jouabilité</b>	La qualité visuelle (couleurs, formes semi-graphiques), la fluidité, l'ergonomie et l'originalité particulière de l'interface du jeu	2			C5 / C7		FAUX
<b>Plateau et logique</b>							
<b>Configuration initiale, gravité / remplissage et stabilisation du plateau de jeu</b>	Initialisation du plateau de jeu sans bug. Affichage du tableau. Tout groupe consécutif de 3 ou plus disparait et rapporte 1 point au joueur si il joue le même. En cas de figure spéciale (croix ou cercle) la condition s'applique comme décrit ci-dessous. Une fois tous les combins, les règles de suppression s'appliquent de nouveau automatiquement jusqu'à tout nouveau combini. Jusqu'à stabilisation. Le joueur déplace alors un ou plusieurs jetons et ne confirme plus aucun groupe de 3ème consécutif de 3 ou 5 de figures similaires.	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 plateau, même si'ils sont isolés.	3		C6		FAUX
	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 cane formé de 4x4 items identiques de type X provoque la disparition de tous les items de type X contenus dans le cane.					

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	
3 tableaux	Créer 3 tableaux de difficulté croissante en termes de contrat à remplir.	2			C6	
contrats	Un contrat fixe un nombre d'items à éliminer en un nombre maximum de coups et en un temps limité.	1			C6	
victoire/défaite d'un niveau	On montre bien la victoire ou défaite d'un niveau.	1			C6	
victoire/défaite d'une partie	On montre bien la victoire ou défaite d'une partie à la fin de tous les niveaux.	1			C6	

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.			C8	FAUX
Chargement	Chargement complet d'un niveau avec plateau, niveau, contrats, score, vie et chrono.			C8	FAUX
Reprise d'une partie sauvegardée (au niveau enregistré)					

Extensions obligatoires					
Au moins deux extensions au choix permis :	<p>Une nouvelle figure spéciale ayant un effet différent de ceux déjà proposés dans le jeu de base.</p> <p>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 ...)</p> <p>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 ...)</p> <p>Dès cases « murs » sans item et qui empêchent les items de tomber.</p>	2		C11	FAUX

NOTE COMPREHENSION DU CODE ET QUESTIONS ECE MÉTIERS SOUTENANCE

Coherence du code avec le graphes	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 / C8.1	FAUX

TOTAL EQUIPE / 40 points : DEMO SOUTENANCE - JEU DE BASE coef 70% SANS BONUS NI MALUS 0 / 40

	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 réalisés et montrés	<p><b>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 compèteront seulement si les fonctionnalités de tous les critères précédents sont au moins en partie développées et montrées.</b></p> <p>L'originalité peut s'exprimer sur les aspects suivants (liste non exhaustive) :</p>	8			C11		FAUX

- 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 !		
TOTAL EQUIPE : DEMO SURENTEANCE - JEU DE BASE coef 70%AVEC EVENTUELS BONUS BORNE A 40 POINTS	0	/ 40	0
Code Malus possibles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de variables globales jusqu'à 3 points</li> <li>- Crash, exécution instable jusqu'à 2 points</li> <li>- Mauvaise qualité comme manque de commentaires ou mauvaise indentation jusqu'à 2 points</li> <li>- Pas de fonctionneurs pour 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 prototypage de sous-programmes à tous commenté, avec les fichiers sources .c séparant le code du menu des fonctions individuelles (pourrait être séparé dans deux fichiers) et utilisation de code et de données (copier/coller provoquant la mauvaise modularité). Jusqu'à 4 points / 20 (sans les bonus).</li> <li>- Utilisation de code externe jusqu'à un certain point de tolérance, sans aller sur les punaises (à l'exception de la partie dédiée à la partie graphique qui peut être utilisée)</li> </ul>	10	

**Obtenez une rémunération pour votre travail et investissement au projet!**

<b>TOTAL EQUIPE : DEMO SOUTENANCE -JEU DE BASE</b> coeff 70%INCLUT LES EVENTUELS BONUS ET MALUS BORNE A 40 POINTS	<b>6</b>	/ 40	<b>0</b>
<b>NOTE FINALE EQUIPE / 20 points</b>	<b>6</b>	/ 20	<b>0</b>