

Développement mobile et objets connectés – 420-W50-SF					
EFCS					
Pondération: 30%					
Grille d'évaluation					
Fonctionnalités (60%)		Notes partielles	Pondérations	Notes pondérées	
Éléments requis					
Inscription des 2 joueurs sur l'application mobile		100%	3,0%	3,0%	
L'autre joueur (seulement) est présent dans la page d'accueil car authentifié		100%	3,0%	3,0%	
Déconnexion et démonstration que cette fois-ci les 2 utilisateurs sont présents dans la page d'accueil		100%	3,0%	3,0%	
Page des défis reçus et complétés vides, tout comme le tableau des meneurs qui indique que des 0 pour les utilisateurs		100%	1,0%	1,0%	
Utilisateur A envoie 2 défis à l'utilisateur B, les défis apparaissent comme reçus, la liste des défis réalisés étant toujours vide		100%	6,0%	6,0%	
Le Firestore contient les 2 défis pour l'utilisateur B		100%	3,0%	3,0%	
Sélection d'un des défis dans l'écran LCD, sélection du mode normal pour jouer le défi		100%	5,0%	5,0%	
Le LCD affiche que le défi est en cours, l'utilisateur B remporte le défi en mode normal		100%	8,0%	8,0%	
Le LCD affiche que le défi est terminé, qu'il a été relevé, les points gagnés, les points perdus et le retour au menu		100%	3,0%	3,0%	
Retour au menu, il reste 1 défi à réaliser sur l'écran LCD		100%	3,0%	3,0%	
L'application mobile affiche que le défi est complété avec les données du défi, il reste également un défi à relever		100%	3,0%	3,0%	
Le tableau des meneurs a été mis à jour dans l'application mobile		100%	4,0%	4,0%	
L'utilisateur B défie l'utilisateur A 1 fois en mode expert		100%	1,0%	1,0%	
Le Firestore contient le défi pour l'utilisateur A		100%	1,0%	1,0%	
L'utilisateur A joue son défi sur le IoT et l'échoue		100%	2,0%	2,0%	
Le LCD affiche que le défi est terminé, qu'il a été échoué, les points gagnés, les points perdus et le retour au menu		100%	1,0%	1,0%	
Retour au menu, il n'y a pas de défi à réaliser sur l'écran LCD		100%	2,0%	2,0%	
L'application mobile affiche que le défi est complété avec les données du défi, il n'y a plus de défis à relever		100%	2,0%	2,0%	
L'utilisateur B effectue un changement de mot de passe, se reconnecte avec et refait le tour des tabs de son application		100%	3,0%	3,0%	
L'utilisateur A change son avatar, se reconnecte et montre son écran de profil		100%	3,0%	3,0%	
<u>Commentaires généraux</u>					
Total pour les fonctionnalités				60%	
Total pour les fonctionnalités en %				100,0%	
Codification et esthétique (40%)		Notes partielles	Pondérations	Notes pondérées	
Explication du code dans la vidéo					
Les éléments clés du code sont décrits avec précision et clarté (IoT et mobile)		100%	10,0%	10,0%	
Le système de pointage utilisé est cohérent et bien expliqué		100%	10,0%	10,0%	
Qualité du code IoT					
Découpage adéquat respectant les normes C++		COM 0			
Les bonnes pratiques de nommage vues au cours sont appliquées		NOM 0			
Le code est proprement aligné et ne comporte pas d'instructions inutilisées		ALI 0			
Des constantes sont utilisées lorsque nécessaire		CST 0	5%	5,0%	
La logique applicative est claire et efficace		CEF 0			
Autre(s) : voir commentaires ci-après		Autres			
Qualité du code mobile					
Des composants sont créés afin de minimiser la répétition du code		COM 0			
Les bonnes pratiques de nommage vues au cours sont appliquées		NOM 0			
Aucun style codé à la main dans les composants, des feuilles de styles sont utilisées		STY 0			
Aucun style inutilisé ou sans effet laissé dans le code		SIN 0			
Le code est proprement aligné et ne comporte pas d'instructions inutilisées		ALI 0	5%	5,0%	
Des constantes sont utilisées lorsque nécessaire		CST 0			
La logique applicative est claire et efficace		CEF 0			
Autre(s) : voir commentaires ci-après		Autres			
Écran des défis (mobile)					
L'écran de défi est étoffé et convivial		100%	10,0%	10,0%	
<u>Commentaires généraux</u>					
Total pour la qualité du code				40%	
Pénalités		Notes partielles	Pondérations	Notes pondérées	
L'archive n'a pas été remis dans le format .zip		Non	0%	-5%	0,0%
D'autres fichiers autre que ceux demandés ont été remis dans l'archive, notamment les node_modules		Non	0%	-2%	0,0%
Le projet remis ne démarre pas ou n'est pas fonctionnel		Non	0%	-5%	0,0%
Le code démontré (IoT et/ou mobile) n'est pas le code reçu par le professeur lors de la remise		Non	0%	-100%	0,0%
<u>Commentaires généraux</u>					
Pénalité si retard:				NON	0%
Qualité du français			Nb fautes:	0	0,0%
			Total :	100%	