

[CS-107]: Mini-projet 2 (fiche de correction)

Cours CS-107 <cs107@epfl.ch>

mer. 22.01.2020 23:27

À :Zammit Maxime <maxime.zammit@epfl.ch>;

Bonjour,

Voici la fiche de correction de votre second mini-projet. Merci de la vérifier et d'y consulter les commentaires.
Nous sommes à votre disposition pour toute question lors de la séance de consultation des copies prévue demain (23.1.2020) de 8:30 à 12:00 et de 14:00 à 16:00.

Meilleures salutations.
L'équipe du cours CS107

=====

Fiche de correction (mini-projet 2)

=====

I. ASPECTS GENERAUX:

=====

README : 2/3
CONCEPTION : 3/3
DOCUMENTATION : 4/4

Commentaire:
Il manque les descriptions des extentions dans le README, sinon très bien

=====

II. ARPG DE BASE (Etape 1) (max. 20 points)

=====

II.1 Evaluation fonctionnelle (max. 10)

=====

Barème:

+ Aire Route avec «champs» de touffes d'herbes (max. 1)	: 1
+ ARPGPlayer ne peut pas marcher sur l'herbe (max. 1)	: 1
+ ARPGPlayer peut marcher sur les portes (max. 1)	: 1
+ ARPGPlayer peut couper l'herbe par interaction à distance (max. 1)	: 0
+ ARPGPlayer peut marcher sur l'herbe une fois coupée	: 1

(max. 1)

+ Transitions correcte entre Ferme et Village : 3
entre Ferme et Route, entre Route et Village
(max. 3)

+ Bomb explose avec retardateur : 1
(max. 1)

+ Bomb coupe l'herbe de son : 1
voisinage immédiat en explosant
puis disparaît
(max. 1)

+ Animations (bonus) : 1.75
(max. 2)
(1 pour le player, 0.5 pour la bombe
et 0.5 pour l'herbe)

Points en moins: 1

Justification: il manque l'animation de la bombe qui clignote avant d'exploser

Points en plus:

Justification:

Total II.1 : 10.75/ 10

II.2 Production du code (max 10) :

=====

(cette section n'évalue que la production de code et non
sa qualité. La qualité du code est évaluée en II.3

Des malus globaux sur la qualité du code
peuvent aussi être attribués en section VII)

Barème:

+ code de ARPG : 0.5
(max. 0.5)

+ code de AreaBehavior : 1.5
(max. 1.5)

+ code de ARPGArea : 1
(max. 1)

+ code des aires spécifiques : 1
(max. 1)

+ code de ARPGPlayer : 1
(max. 1)
(sans le gestionnaire d'interaction)

+ code de Grass : 1
(max. 1)

+ code de Bomb : 1
(max. 1)
(sans le gestionnaire d'interaction)

- + code de ARPGInteractionVisitor : 1
(max. 1)
(avec a minima Grass et Bomb)
- + code de ARPGPlayerHandler : 1
(max. 1)
- + code de BombPlayerhandler : 1
(max. 1)

Justification des déductions:

Total II.2 : 10/ 10

II.3 Qualité du code

=====

Justification:

Total déduit en II.3 : 0

=====

TOTAL II : 20.75 / 20

=====

III. POINTS DE VIE ET RESSOURCES (Etape 2) (max. 25 points)

=====

III.1 Evaluation fonctionnelle (max. 15)

=====

Barème:

- + Affichage du prix total des objets : 2
(max. 2) :
- + Affichage des points de vie : 2
(max. 2)
- + Sélection de l'équipement courant : 1
(max. 1)
(touche 'Tab' ou équivalent selon README
permettant de cycler sur les équipements
disponibles et affichage de l'équipement
courant; seuls les équipements de l'inventaire
doivent s'afficher et non pas tous les
équipements disponibles)
- + Utilisation basique d'un équipement courant : 2
(max. 2)
(dépôt d'une bombe, les équipements utilisés
doivent disparaître de l'inventaire)
- + Affichage correct de ARPGPlayerStatusGUI : 1
(max. 1)
(y compris lors du déplacement du personnage

et des transitions d'aires

+ Création aléatoire de pièces ou coeur : 1
à la place de l'herbe coupée
(max. 1)

+ Collecte d'objets (Coin/Heart/CastleKey) : 3
(max. 3)
(par interaction de contact
doit fait augmenter le montant d'argent
et les points de vie pour Coin et Heart
et faire disparaître l'objet collecté)

+ Interaction avec CastleDoor : 1
(max. 1)
(par interaction à distance
doit être conditionnée par l'acquisition
de la clé)

+ Transition vers RouteChateau et Chateau : 1
(max. 1)

+ Animations (bonus) : 1
(max. 1)
(Animation des coeurs et pièces ou
autres pour cette partie)

Points en moins:

Justification:

Points en plus:

Justification:

Total III.1 : 15/ 15

III.2 Evaluation du code (max 10) :

=====

(cette section n'évalue que la production de code et non
sa qualité. La qualité du code est évaluée en III.3

Des malus globaux sur la qualité du code
peuvent aussi être attribués en section VII)

Barème:

+ code de Inventory (max. 0.25) : 0.25

+ code de ARPGInventory (max. 1) : 1

+ code de InventoryItem (max. 0.25) : 0.25

+ code ARPGItem (max. 1) : 1

+ intégration de l'inventaire (max. 0.5)
à ARPGPlayer : 0.5

+ code de CollectableAreaEntity (max. 1) : 0.5

+ code de Heart (max. 1) : 1

+ code de Coin (max. 1) : 1

- + code de CastleKey (max. 1) : 1
- + code de CastleDoor (max. 1) : 1
- + Gestion des interactions (max. 1) : 1
(avec Heart, Coin, CastleKey
et CastleDoor)
- + Aires RouteChateau et Chateau (max. 1) : 1
- + code des animations (bonus) (max. 1) : 1

Points en moins:

Justification:

Points en plus:

Justification:

Total III.2 : 10/ 10

III.3 Qualité du code

=====

Justification: -1 vous redéfinissez isOpen dans CastleDoor au lieu d'utiliser la méthode de la super classe qui est la même
-0.5 le GUI doit implémenter Graphics

Total déduit en III.3 : -1.5

=====

TOTAL III : 23.5 / 25

=====

IV. MONSTRES ET BATAILLES (Etape 3) (max. 35 points)

=====

IV.1 Evaluation fonctionnelle (max. 20)

=====

Barème:

- + FlameSkull se déplace : 1
et peut changer aléatoirement de direction
(max. 1) :
- + FlameSkull peut survoler les plans d'eau : 0.5
(max. 0.5)
- + FlameSkull coupe l'herbe : 0.5
(max. 0.5)
- + FlameSkull fait exploser la bombe : 0.5
(max. 0.5)
- + FlameSkull subi des dégâts physiques : 1
(par exemple avec l'explosion de la bombe
ou des attaques du ARPGPlayer)
(max. 1)

- + FlameSkull fait perdre des points de vie à ARPGPlayer (max. 0.5) : 0.5
- + FlameSkull meurt de lui même et s'évanouit dans un nuage (max. 0.5) : 0.5
- + LogMonster se déplace et peut changer aléatoirement de direction (max. 1) : 1
- + LogMonster traque ARPGPlayer lorsqu'il est dans son champs de perception (max. 1) : 1
- + LogMonster fait perdre des points de vie à ARPGPlayer (max. 0.5) : 0.5
- + LogMonster sombre dans le sommeil après une attaque (max. 0.25) : 0.25
- + LogMonster observe aléatoirement des moments d'inaction (max. 0.25) : 0.25
- + LogMonster est sensible aux dommages de feu et aux dommages physiques (seulement) (par exemple attaque à l'épée de ARPGPlayer ou explosion de la bombe ou brulure de FlameSkull) (max. 1) : 1
- + LogMonster disparaît dans un petit nuage et laisse apparaître aléatoirement une pièce (max. 0.75) : 0.75
- + DarkLord se déplace seul et observe des temps d'inaction (max. 1) : 1
- + DarkLord se téléporte quand ARPGPlayer l'approche (max. 1) : 1
- + DarkLord disparaît dans un petit nuage et laisse apparaître une clé (max. 0.75) : 0.75
- + DarkLord invoque des crânes volants (max. 1) : 1
- + DarkLord invoque des flammes magiques (max. 1) : 1
- + FireSpell se propage en ligne droite et disparaît d'elle même (max. 1) : 1

- + FireSpell est traversable et cause des dégâts de feu (par exemple sur les LogMonster) (max. 0.5) : 0.5
- + ARPGPlayer peut lancer des flèches (qui coupent l'herbe, ou font subir des dégâts physiques, par exemple au monstre tronc) (max. 1) : 1
- + ARPGPlayer peut utiliser le bâton magique pour envoyer des MagicWaterProjectile (max. 1) : 1
- + ARPGPlayer peut se servir d'une épée (pour couper de l'herbe ou faire subir des dégâts physiques, par exemple au monstre tronc) (max. 0.5) : 0.5
- + FlameSkull est sensible à la magie (envoi de MagicWaterProjectile par le Player) (max. 0.5) : 0.5
- + DarkLord est sensible à la magie (et uniquement à la magie) (max. 0.5) : 0.5
- + FireSpell peut être éteinte avec le bâton magique (max 0.5) : 0.5
- + Les projectiles disparaissent à la fin de leur course (max. 0.5) : 0.5
- + Divers animations (bonus) (1 point) : 1

Points en moins:
Justification:

Points en plus:
Justification:

Total IV.1 : 21/ 20

IV.2 Evaluation du code (max 15) :

=====

Barème:

- + super classe Monster (avec les comportements communs) (max. 2) : 2
- + code de FlameSkull (max. 2) : 2
- + code de LogMonster (max. 2) : 2

- + code de DarkLord : 3
(max. 3)
- + code de FireSpell : 1
(max. 1)
- + code de WaterMagicProjectile : 1
(max. 1)
- + code de Arrow : 1
(max. 1)
- + utilisation des flèches, du bâton magique et de l'épée par ARPGPlayer : 2
(max. 2)
- + mise en oeuvre des interactions (avec les nouveaux acteurs) : 1
(max. 1)

Points en moins:
Justification:

Points en plus:
Justification:

Total IV.2 : 15/ 15

IV.3 Qualité du code
=====

Justification:

Total déduit en IV.3 : 0
=====

TOTAL IV : 36/ 35
=====

V. EXTENSIONS (max. 20)
=====

(telles que décrites dans CONCEPTION ET README)

Les extensions ne peuvent dépasser les 20 points.

Description des extensions:

Mew qui suit le joueur auquel on peut parler : 5 points
utiliser le mew pour activer le pont : 3 points
pokeball (coffre) : 3 points
item shop : 5 points
inventaire graphique ou on peut choisir l'objet : 5 points
nouvelles zones
porte de la grotte qu'on détruit à la bombe

Total V : 20
=====

VI. QUALITE GLOBALE DU CODE

=====

Malus globaux pour la qualité du code:

Total des malus : 0

TOTAL RELATIF AU CODE : 100.25/ 90
(incluant le total des rubriques II à VI)

VII. BONUS:

=====

Franchement c'est assez chouette votre petite histoire, le mew qui suit est vraiment bien fait et on voit que vous avez vraiment essayé de faire du level design. Vous auriez pu aller encore un peu plus loin je pense mais c est déjà vraiment super!

Total des bonus: 3

COMMENTAIRE GENERAL

Excellent projet vraiment, à part 2 3 détails mineurs c est vraiment bien, propre et efficace.
Bravo

Points: 112.25/100.0

=====