**Évaluation technique de mi-session**

420-C63-VM Développement de jeux vidéo

Remise le 2022-03-05 à 23h59

**Directive :** La remise sera faite grâce à GitHub.

# Objectif de l’évaluation

* Démontrer sa compréhension du développement de jeux vidéo
* Modifier le projet Capitain CVM pour lui apporter des modifier
* Maîtriser l’utilisation du moteur Unity

# Description du problème

Durant les dernières semaines, vous avez développé, en groupe, le jeu Capitain CVM. Pour les deux prochaines semaines, vous devez apporter quelques modifications. Pour réussir cette évaluation, vous devez apporter les modifications suivantes :

* Ajouter deux niveaux supplémentaires
  + Les niveaux doivent être variés et différents
  + Après avoir complété le niveau 1, vous devez aller au niveau suivant
  + Vous devez modifier le menu principal pour qu’il soit possible de jouer le niveau 2 et 3 directement. Attention ! Les niveaux sont accessibles seulement quand le niveau précédent est complété.
  + Vous devez modifier le **PlayerData** afin de renseigner les niveaux complétés.
* Ajouter un ennemi
  + Cet ennemi peut être basé sur notre patron (le serpent). Toutefois, il doit être suffisamment différent pour démontrer votre compréhension de la gestion des objets dans Unity.
  + Votre ennemi doit avoir une nouvelle fonctionnalité.
* Ajouter des collectables
  + Le but est de vendre des DLC de chapeau XD
  + Il s’agit de bonus gagné dans les niveaux (ex. des tampons sur la WiiU)
  + Vous devez avoir un collectable par niveau.
* Ajouter un menu des collectables
  + Ce menu affiche les différents collectable récolter.
  + Ce menu doit récupérer les informations grâce au **PlayerData**.

# Point de départ

Si vous le désirez, vous pouvez utiliser le projet de base [Capitain-CVM](https://github.com/ColonelSaumon/Capitain-CVM) comme point de départ. Pour l’utiliser, vous devez utiliser une version « fork » de mon projet ([Fork a repo - GitHub Docs](https://docs.github.com/en/get-started/quickstart/fork-a-repo)).

# Remise

Vous devez remettre votre projet via GitHub. Pour y parvenir, vous devez m’ajouter sur votre projet ([Inviting collaborators to a personal repository - GitHub Docs](https://docs.github.com/en/account-and-profile/setting-up-and-managing-your-github-user-account/managing-access-to-your-personal-repositories/inviting-collaborators-to-a-personal-repository)). Mon nom d’utilisateur GitHub est [ColonelSaumon](https://github.com/ColonelSaumon). Vous pouvez aussi me trouver grâce à l’adresse courriel [git@godefroy.ca](mailto:git@godefroy.ca).

Vous devez aussi apposer le tag « Remise » au commit final ([Managing tags - GitHub Docs](https://docs.github.com/en/desktop/contributing-and-collaborating-using-github-desktop/managing-commits/managing-tags)). La remise doit avoir lieu avant **le 5 mars à 23h59**.

# Critères d’évaluation

L’évaluation de votre code sera sur 50 points. Pour tous les travaux remis en retard, vous perdrez 10% par tranche de 24 heures de retard.

Ce travail a une pondération de 25 % de la note finale.

|  |  |
| --- | --- |
| **Critères d’évaluation** | **Pondération** |
| **Niveaux supplémentaires** : Utilisation des scènes, utilisation des tilemaps, configuration des transitions, utilisation des prefabs, etc. | **10 points** |
| **Ennemi** : Utilisation des components, justesse des animations, utilisation des GameObject, etc. | **20 points** |
| **Collectable** : Utilisation des colliders, sauvegarde des collectables, mise à jour dans les scènes, etc. | **10 points** |
| **Menu des collectables** : Utilisation des sauvegardes, manipulation des interfaces graphiques, justesse de la présentation, etc. | **10 points** |
| **TOTAL** | **50 points** |