Grille\_Evaluation.xlsx

11/03/2019

	ASPECT
1 Chargement	Est-ce que l'écran d'accueil (le titre, une image représentant le jeu, le texte et le bouton) s'affiche au chargement (et masque les autres, bien entendu) ?
2 Écran d'accueil	Est-ce que, si on clique sur le bouton Jouer, on affiche l'écran de jeu (la consigne du premier niveau, le canvas avec des balles - même non animées - et le bouton Quitter) ?
3 Écran de jeu	Est-ce que pour le premier niveau (au moment de l'affichage de l'écran de jeu) les balles descendent ?
4 Écran de jeu	Est-ce que, si on clique sur une des balles, cette balle disparaît ?
5 Écran de jeu	Est-ce que, si le temps de jeu dépasse un certain nombre de secondes (on cherchera/modifiera dans le code la valeur définie pour le temps limite), on affiche un écran de bilan (même sans le récapitulatif ni les boutons) ?
6 Écran de jeu	Est-ce que, si les balles correspondant à un niveau donné sont toutes passées, on passe au niveau suivant ou à l'écran de bilan après le dernier niveau ?
7 Écran de jeu	Est-ce que, si les balles ont toutes disparu après un clic, on passe au
/ Ecran de jeu	niveau suivant ?
8 Écran de jeu	Est-ce que, si au moment de changer de niveau et que c'est le dernier niveau qui vient de passer, on passe à l'écran de bilan (même sans le récapitulatif ni les boutons) et on masque les autres écrans ?
9 Écran de jeu	Est-ce que, si l'on clique sur le bouton <b>Quitter</b> , on passe à l'écran d'accueil (et on masque les autres écrans) ?
10 Écran de Bilan	Est-ce que le texte récapitulatif s'affiche avec le score réalisé?
11 Écran de Bilan	Est-ce que les deux boutons <b>Accueil</b> et <b>Rejouer</b> s'affichent ?
12 Écran de Bilan	Est-ce que, si l'on clique sur le bouton <b>Rejouer</b> , on repasse à l'écran de jeu et le jeu est réinitialisé (pour ce point, il faudra éventuellement étudier le code) ?
	Est as any siller dismost 1.1 ( Asset 1.1 )
13 Écran de Bilan	Est-ce que, si l'on clique sur le bouton <b>Accuei</b> l, on repasse à l'écran d'accueil et le jeu est réinitialisé (pour ce point, il faudra éventuellement étudier le code) ?
Cahier	Si le cahier de suivi contient :
14 Spécification et Cahier de Suivi	1. une analyse du temps passé par rapport au temps prévu ,     2. une analyse des compétences acquises et à améliorer
15 <b>Présentation</b>	Qualité de la présentation
16 <b>Présentation</b>	Pertinence de l'analyse critique de la méthodologie mise en œuvre
17 Extension	Qualité de l'extension de jeu proposée
	Jun Parkana

CRITERES					GROUPE									
Si oui, donner	s'il manque le titre ou l'image ou le texte donner	s'il manque le bouton, donner			B1	В2	В3	B4	В5	В6	В7	B8	В9	
2	1	0												
Si oui, donner	s'il manque un des trois éléments (par exemple, pas de consigne ou canevas vide ou bouton absent)	s'il manque deux éléments			B1	B2	В3	В4	В5	В6	В7	B8	В9	
2	1	0												
c: : I		6:											$\vdash$	
Si oui, donner		Sinon 0			B1	B2	В3	В4	В5	В6	В7	В8	BS	
Si oui, donner		Sinon	 		B1	B2	В3	B4	B5	В6	B7	B8	BS	
	<b></b>		 		DI.	DZ	В3	D4	ВЭ	ВО	В/		1 103	
2		0												
Si oui, donner		Sinon			B1	В2	В3	В4	В5	В6	B7	B8	BS	
2		0										1	$\vdash$	
Si oui, donner	si on passe bien au niveau suivant lorsqu'il existe, mais pas à l'écran de bilan après le dernier niveau	si on passe directement à l'écran de bilan après le premier niveau de jeu (et avant la fin du	s'il ne se passe rien après que les balles correspondant à un niveau donné sont toutes passées)		B1	B2	В3	В4	B5	D.C.	В7	B8	D.	
		temps imparti)			BT	BZ	В3	В4	В5	В6	В/	B8	B9	
4	2	1	0	┸┈┞								Ь——	₩	
Si oui, donner		Sinon			B1	B2	В3	B4	В5	В6	В7	В8	BS	
2		0												
Si oui, donner		Sinon			B1	B2	В3	B4	B5	В6	В7	B8	В9	
2		0										<u> </u>	<b>—</b>	
Si oui, donner		Sinon			B1	В2	В3	В4	B5	В6	B7	B8	BS	
1		0										<b>†</b>	$\vdash$	
Si oui, s'il affiche le nombre de points obtenus ET le nombre de points maximal, donner	s'il affiche seulement le nombre de points obtenus OU le nombre de points maximal, donner	Sinon			B1	B2	В3	B4	B5	В6	В7	B8	BS	
4	2	0			1								<b>†</b>	
Si oui, donner		Sinon			B1	B2	В3	B4	B5	В6	B7	B8	B9	
1		0											<u> </u>	
Si oui, donner	sinon, si on repasse à l'écran de jeu sans	Sinon	<u></u>							D.C.	<b></b>			
	réinitialiser (ou le contraire), donner				B1	B2	В3	B4	B5	В6	B7	B8	B9	
2	réinitialiser (ou le contraire), donner 1	0			B1	B2	B3	B4	В5	86	В/	B8	BS	
2 Si oui, donner					B1 B1	B2 B2	B3 B3	B4 B4	B5	В6	В7	B8		
	contraire), donner  1  sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le	0												
Si oui, donner	contraire), donner 1 sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le contraire), donner	0 Sinon											B9	
Si oui, donner  2  1 et 2 complet	contraire), donner  1 sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le contraire), donner  1 S'il manque une de ces	0 Sinon 0 Sinon			B1	B2	B3	B4 B4	B5	B6	В7	B8	BS	
Si oui, donner 2 1 et 2 complet	contraire), donner  1 sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le contraire), donner  1 S'il manque une de ces informations, donner	0 Sinon 0 Sinon	Très insuffisant		B1	B2	В3	В4	В5	В6	В7	B8	B9	
Si oui, donner  2 1 et 2 complet  2 Très bien 3	contraire), donner  1 sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le contraire), donner  1 S'il manque une de ces informations, donner  1 Bien 2	0 Sinon  0 Sinon  0 Insuffisant 1	0		B1	B2 B2	B3 B3	B4 B4	B5 B5	B6	B7	B8 B8	B9	
Si oui, donner  2 1 et 2 complet  2 Très bien	contraire), donner  1 sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le contraire), donner  1 S'il manque une de ces informations, donner  1 Bien	0 Sinon  0 Sinon  0 Insuffisant	<del> </del>		B1	B2	B3	B4 B4	B5	B6	B7	B8	B9	
Si oui, donner  2 1 et 2 complet  2 Très bien 3 Très bien 3	contraire), donner  1 sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le contraire), donner  1 S'il manque une de ces informations, donner  1 Bien 2 Bien 2	0 Sinon  0 Sinon  0 Insuffisant 1 Insuffisant	0 Très insuffisant 0		B1 B1	B2 B2	B3 B3	B4 B4	B5 B5	B6 B6	B7 B7	B8 B8	BS	
Si oui, donner  2 1 et 2 complet  2 Très bien 3 Très bien	contraire), donner  1 sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le contraire), donner  1 S'il manque une de ces informations, donner  1 Bien 2 Bien	0 Sinon  0 Sinon  0 Insuffisant  1 Insuffisant	0 Très insuffisant		B1 B1 B1	B2 B2 B2	B3 B3 B3	B4 B4 B4	B5 B5 B5	B6 B6 B6	B7 B7 B7	B8  B8  B8	B9 B9	