

Auto-évaluation du projet Snake

Algorithmique et programmation 1

N.B. : Le critère sur les "améliorations optionnelles" est noté comme des points bonus.
Il est donc possible d'avoir 23/20.

Vous estimez votre note à :

2.0 / 20

Le programme Snake se lance sans difficultés ni problème	Non <i>0 points</i>	Oui <i>1 points</i>		
Le programme affiche des messages de début de jeu	Non <i>0 points</i>	Oui <i>1 points</i>		
Le serpent se déplace sur la fenêtre en appuyant sur les flèches	Aucun déplacement <i>0 points</i>	Le serpent se déplace dans une direction prédéfinie <i>0.5 points</i>	Le serpent se déplace dans la direction indiquée mais ne tourne pas correctement <i>1 points</i>	Le serpent se déplace et change de direction correctement <i>2 points</i>
Le jeu s'arrête lorsque la tête du serpent touche le bord de la fenêtre	Le jeu ne s'arrête pas et/ou le serpent sort de la fenêtre <i>0 points</i>	La sortie est détectée au moins sur un côté <i>1 points</i>	La sortie est correctement détectée sur les quatre côtés <i>2 points</i>	
Le jeu s'arrête lorsque le serpent se mange	non <i>0 points</i>		oui <i>2.5 points</i>	
Le jeu d'arrête lorsque le serpent fait marche en arrière	Non, le serpent peut faire marche arrière sans que cela interrompe le jeu <i>0 points</i>	Oui, cela fait perdre immédiatement... <i>0.5 points</i>	Non, le serpent ne peut pas reculer (cette éventualité a été prise en compte dans la programmation) <i>1 points</i>	
Des pommes sont créées aléatoirement sur le terrain de jeu	Aucune pomme n'est créée <i>0 points</i>	Des pommes sont créées à des emplacements fixes <i>0.5 points</i>	Des pommes sont créées aléatoirement y compris sur le serpent <i>1 points</i>	Des pommes sont créées aléatoirement sur le terrain de jeu, mais pas sur le serpent <i>2 points</i>
Le serpent peut manger des pommes	Pas de pommes ou pas d'effet <i>0 points</i>		Les pommes disparaissent si la tête du serpent passe dessus <i>1 points</i>	
Le serpent grandit quand il mange des pommes	Le serpent ne grandit jamais <i>0 points</i>		Le serpent grandit quand il mange une pomme <i>1 points</i>	

Le programme calcule et affiche un score (basiquement, le nombre de pommes mangées)	Non <i>0 points</i>		Oui <i>1 points</i>		
Une fois perdu, le programme affiche un menu quitter/rejouer	Non <i>0 points</i>		Oui <i>1 points</i>		
Améliorations optionnelles	Pas d'amélioration particulière <i>0 points</i>	Une amélioration significative <i>1 points</i>	Deux améliorations significatives <i>2 points</i>	Plus de deux améliorations significatives <i>3 points</i>	
Mise en page du rapport	Aucun effort de mise en page <i>0 points</i>		Des efforts ont été fait sur la mise en page <i>1 points</i>		
Les auteurs sont ils indiqués sur le rapport ?	Non <i>0 points</i>		Oui <i>0.5 points</i>		
Le rapport est-il structuré ?	Non <i>0 points</i>	Oui, mais il n'est pas évident de trouver ce qui concerne la doc utilisateur ou la doc technique <i>0.5 points</i>	Oui, la doc utilisateur et la doc technique sont clairement identifiées <i>1 points</i>		
Contenu du rapport	Le rapport ne contient aucune information qui ne puisse être déduite d'une simple utilisation du jeu <i>0 points</i>	Le rapport contient quelques informations utiles (par ex., pour savoir comment jouer, pour pouvoir reprendre le développement en cours de route, etc.) <i>1 points</i>	Le rapport contient beaucoup informations utiles. <i>2 points</i>		
Qualité du code	Aucun effort (warnings pylava en quantité, pas de doctring/doctests u presque, etc.) <i>-1 points</i>	Petits efforts (quelques commentaires et tests par ci par la) <i>0 points</i>	Efforts modestes (pas de warning pylava du type pycodestyle, une fonction = une tâche, etc.) <i>1 points</i>	Efforts manifestes (quasi pas de warning pylava, la majorité des fonctions sont documentées et testées) <i>2 points</i>	Efforts importants (pas de warning pylava, toutes les fonctions sont documentées et presque toutes testées) <i>3 points</i>
Implication dans le travail	L'étudiant ne sait répondre à aucune question <i>-7 points</i>	L'étudiant réponds très approximativement aux questions <i>-4 points</i>	L'étudiants réponds vaguement <i>-1 points</i>	L'étudiants réponds correctement <i>0 points</i>	L'étudiants réponds avec justesse et pertinence : il a du recul sur son code <i>2 points</i>