|  |  |
| --- | --- |
| 420-6C5-LI – Jeux et Simulation 2 **Été 2024**  **Cégep Limoilou; Département d'Informatique** | **TP1- NavMesh & Animation**  **Grille de correction - 15%** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Étudiant |  | | |
|  |  | | |
| **Total** | | |  | **100** |
| **Retard** | | |  |  |
| **Qualité du français** | | |  |  |
| **Présentation**   1. Le projet Template est utilisé 2. Les champs textes sont mis à jour tels que requis 3. L’image de fond est personnalisée (vous pouvez garder la même pour chaque TP, c’est votre marque de fabrique) 4. Le cube est remplacé par une image de votre scène 5. La navigation entre les scènes fonctionne 6. Le projet **et** un exécutable fonctionnel sont remis comme demandés 7. L’ensemble est soigné. | | |  | **10** |
| **Vidéo**   1. La vidéo est présente et comporte les éléments demandés 2. Elle est accessible depuis la scène d’intro | | |  | **5** |
| **Terrain du projet**   1. Le terrain comporte deux niveaux au moins 2. Les niveaux sont joints par trois rampes au moins 3. Le terrain est soigné en termes de précision | | |  | **5** |
| **Déplacement de l’agent capsule**   1. Présence de trois buts au moins 2. Choix aléatoire des buts 3. Déplacement du personnage par Navmesh entre les buts choisis 4. Présence de l’effet de particule pour observer le but actuellement en utilisation 5. Pas d’arrêt de l’agent involontaire 6. Gestion de l’accès aux rampes par la pente fonctionnelle. 7. Le déplacement de l’agent est cohérent et sans bogues. | | |  | **15** |
| **Obstacles**   1. Présence d’obstacles surmontables ou non en fonction de leur hauteur, évités par l’agent si besoin. 2. Instanciation d’obstacles, évités par l’agent 3. Les obstacles instanciés sont libérés lorsqu’ils ne servent plus. 4. Présence de d’un obstacle mobile au moins, évité par l’agent. 5. Présence d’un obstacle sous lequel l’agent se baisse. 6. La gestion des obstacles et de leur évitement est cohérent et sans bogues évitables. | | |  | **10** |
| **Animation**   1. Présence d’une animation **synchronisée** au déplacement de l’agent 2. L’animation (son contrôleur) est cohérente et réalisée par l’étudiant 3. Elle comporte un Blend Tree fonctionnel réalisé par l’étudiant 4. L’agent se baisse en passant sous un ou plusieurs obstacles. 5. La gestion de la vitesse est correcte près des buts 6. Une animation cohérente est jouée lors de l’atteinte du but, avant que l’agent ne reparte au prochain; | | |  | **20** |
| **Qualité générale**   1. Esthétique du projet 2. Originalité 3. Soin général | | |  | **20** |
| **Optimisation et analyse de performance**   1. Présence de l’analyse avant amélioration (Imprime écran commenté) 2. Trace d’une démarche d’amélioration 3. Bilan (Imprime écran commenté) | | |  | **15** |