**TP Final – Fichier de correction**

Nom : «Prénom»«Nom» /304

|  |
| --- |
| **Section** |
| **Général** | * 4 couches d’affichage toutes utilisées * 4 masques tous utilisés * 4 *prefabs* * Terminer le jeu en 2 minutes | /4  /4  /4  /4  /16 |
| **Menu** | * Titre * Sous-titre différent * Bouton démarrer   + Fon au noir sortie   + Fondu entrée * Bouton quitter * 1 effet de particule (continu) * 1 arrière-plan * 2 images (animées ou non) * 1 séquence animée avec une coroutine | /2  /2  /4  /4  /4  /4  /2  /2  /4  /4  /32 |
| **Visuel** | * 6 objets de jeu   + 1 contrôleur - point flottant   + 1 contrôleur - booléen   + Maximum 4 images statiques * 2 effets de particules (explosions) 1/2   + Code * 2 effets de particules (continu) * 1 indicateur dans une interface * 1 queue (*motion trail*) triangulaire | /12  /10  /6  /4  /4  /4  /4  /8  /4  /56 |
| **Mécanique** | * 4 objets de jeu qui sont bougé par code 5/4 * 1 objet poussé * 1 matériel physique * 2 *OnCollisionEnter2D*   + 1 filtrer masques * 1 *OnTriggerEnter2D* * 1 rayon   + réponse au touché * 2 évènements * 2 tuilages uniques | /16  /4  /4  /8  /4  /4  /6  /10  /12  /20  /88 |
| **Fin jeu** | * Nom du/des créateur(s) * 2 images (animées ou non) différentes du menu * 1 séquence animée avec une coroutine diff du menu * 1 arrière-plan | /2  /4  /4  /2  /12 |
| **Technique** | * Cohérence visuelle * Cohérence design de l’expérience * Quantité/impact des bugs * Qualité du code * Organisation dans Unity | /20  /20  /20  /20  /20  /100 |