

Code nip	Gestion des collisions Le château (20 oct 2024)	Qualités fonctionnelles (jeu complet, sans bug, avec les trois flammes)	Qualité esthétique (ajouts graphiques, atmosphère...)	Bonne utilisation des layers et du script de collision	Affichage des deux menus et action des boutons	Gestion du son (son d'ambiance, bruits seuls)	Apports complémentaires (scénaristique ou algorithmique)	
	3	4	4	2	2	2	6	20
22300025	12,00	3	2	2	1	1	3	C'est bien. Curieux le choix de J-C Risset comme musique, mais pourquoi pas ? Cela ajoute un côté étrange. Par contre, la lecture devrait être en boucle pour éviter qu'elle s'arrête. Vous n'avez pas compris que je demandais une solution du jeu qui m'évite de passer trop de temps à trouver les indices et non une règle du jeu ! Attention à soigner l'esthétique (les murs de votre château ne sont pas joints, polices de caractères sans lien). Rangez proprement vos GO dans la hiérarchie. Evitez de placer vos packages dans le dossier des Assets car, à l'exportation, comme vous en créez plusieurs, vous les intégrez à votre archive, ce qui lui donne une taille gigantesque ! Le son ne se déclenche pas au contact des objets cibles. La fin du jeu de fonctionne pas et il n'y a pas de retour au début du jeu.
22204678	DEM							
22203415	13,00	2	2	2	1	1	5	Globalement, c'est bien car vous avez ajouté des éléments nouveaux, mais vous avez négligé l'ergonomie et plusieurs éléments permettant de rendre le jeu véritablement jouable. Les animations de début et de fin sont assez réussies. Attention : il faut débrancher le script "Particule System Destroyer" de la flamme 2, car le joueur reste bloqué s'il prend son temps, sans reprise possible du jeu. Il manque des éléments sonores au contact des flammes (c'était demandé) et des clés, pour indiquer au joueur son action. On ne sait pas quoi faire de la clé et rien ne justifie de se tenir devant la porte de droite. S'il franchit la porte de droite, il a gagné (c'est dommage, non ?). Le bouton avec le message "Acheter" n'a pas de sens. Le personnage passe à travers le coffre. Si le joueur se présente d'abord à la porte de droite, le jeu se termine trop tôt. Le bouton de fin ne fonctionne pas toujours (il faut être dans une position précise). Rangez vos animations dans des dossiers.
22303225	15,00	4	2	2	2	1	4	Belle construction ! Des ajouts intéressants qui permettent de suivre un scénario clair. Attention à bien joindre vos murs : il y a des espaces. Attention aussi à renforcer l'immersion par un son d'ambiance : là le bruit de pas est trop fort et peu plaisant. La rotation pouvait se faire a priori avec le script RotateTo de SensorToolkit. Sinon, c'est bien et complet.
22300879	14,00	3	2	2	1	2	4	Sympa et de bon goût (sauf l'arrivée du joueur !). La lampe torche est une bonne idée et les indications textuelles sont bienvenues. Il y a cependant un bug car on voit le texte d'appui sur F à travers les murs. Il faut se méfier des TextMesh : il aurait été plus simple d'utiliser une image de votre texte. Sur le plan esthétique, il vous faut soigner le positionnement de vos GO car certains murs ont des interstices (ils ne sont pas joints). Rangez vos données dans des sous-dossiers des Assets. Sinon, globalement, c'est bien.
22008634	6,00	1	1	1	1	1	1	C'est très incomplet. La collision sur un feu devait le faire disparaître, mais aussi allumer le suivant et lancer un son. Il manque les menus, le bouton de fin. Vous n'avez même pas fait le minimum demandé, c'est-à-dire ce que nous avons vu en cours. Je ne comprends pas...

22300557	12,00	2	2	2	1	1	4	Il y a de belles idées dans cette réalisation, mais aussi des éléments défectueux. Belle cinématique au début et bel effet de l'ombre du squelette projetée dans la salle. Par contre, puisque la porte est ouverte, le personnage tombe et on ne peut pas revenir au jeu : c'est un gros défaut (pour autant facile à corriger). Vous avez ajouté un script pour agir sur une touche : pourquoi pas, mais quand on voit l'interrupteur, on ne peut pas deviner qu'il faut appuyer sur la touche E (un simple message informatif au contact serait suffisant). Attention à ne pas mettre en même temps, une caméra et le FPSControler qui a sa propre caméra. Le retour au début ne fonctionne pas avec le bouton puisque la première caméra n'est pas rendue active. Rangez vos scripts et vos animations dans des dossiers.
22405266	12,00	2	2	1	2	2	3	Le jeu est plutôt sympa mais contient plusieurs bugs. Le contact sur les livres se déclenche à chaque fois (même son), au lieu de ne se déclencher qu'une seule fois. Le retour sur le jeu n'est pas une réinitialisation complète puisque la grille du premier feu n'est pas présente. Dans un autre test, tous les feux étaient éteints et je suis resté bloqué. Dans un troisième test, où je commençais par le vase, puis le feu2, puis le feu3, le jeu se terminait sans que je passe par le feu1. Bref, cela fonctionne mais en boitant un peu : les algorithmes de déclenchement sont à revoir.
22301751	14,00	3	1	2	2	2	4	Le jeu fonctionne et vous avez bien su utiliser le script de combinaison, mais il manque cependant des éléments complémentaires pour que le jeu soit pleinement opérationnel. Bien sûr, il aurait été judicieux de permuter les couleurs, d'ajouter un quatrième feu ou de proposer un autre ordre à chaque jeu : il suffisait de recommencer sur d'autres groupes de GO (autre personnage avec d'autres InteractOnTrigger, d'autres feux...). Mais ça, c'est pour un développement futur. Le problème rencontré avec le projet actuel est le suivant : quand on perd (ou quand on gagne), on recommence, mais l'ordre des couleurs n'est pas rappelé, ce qui fait que si le joueur a oublié les couleurs, il ne peut pas sortir du jeu autrement qu'en essayant toutes les combinaisons...
22208410	7,00	2	2	2	1	0	3	Vous avez complexifié la structure du château, comme je le demandais. C'est intéressant de refermer la porte derrière le joueur dans le couloir, mais comme vous n'indiquez pas que la porte se ferme (par un son, par exemple), le joueur ne le sait pas. Il aurait été intéressant d'ouvrir la porte accédant à la seconde salle avec la troisième lampe (dans votre programme, vous avez utilisé un timer standard qui ouvre automatiquement la porte). Il y a un bug aussi dans la seconde salle car le joueur peut tomber dans le vide sans possibilité de retour. Il manque aussi un certain nombre d'éléments qui faisaient partie des choses demandées : apparition des flammes successives (pas toute en même temps), sonorisation de la scène pour la rendre immersive... Vous savez tout faire, si j'en juge par les éléments bien traités dans cette réalisation. Pourquoi donc ne finalisez-vous pas le travail comme demandé et pourquoi le livrez-vous avec autant de retard (-3 points) ?
22301571	18,00	4	3	2	2	2	5	Belle structure, avec des salles accessibles par des sauts, et belle ambiance. Votre jeu est pleinement fonctionnel. Très bonne utilisation des actions (notamment pour changer le texte affiché, ce que nous n'avons pas vu ensemble). Vous n'aviez pas nécessairement besoin d'un script pour lancer le son puisqu'il suffit d'appeler les fonctions standards de l'AudioSource (Play, PlayOneShot...) : le son n'est lancé qu'une fois puisque la flamme disparaît. (A moins qu'il s'agisse du bug des fonctions standards que vous m'avez signalé : je regarderai...) Pour les ouvertures des portes, il est pratique, pour éviter de faire des animations lorsqu'on ne les voit pas, de simplement lancer le son d'une porte qui s'ouvre pour que l'on prenne conscience de cette action.

22300185	12,00	2	2	2	1	1	4	Belle structure. Mais cette réalisation laisse un goût d'inachevé car, bien qu'il y ait de bonnes idées, le jeu est injouable dans l'état. Alors, effectivement, vous n'avez pas compris comment réinitialiser la position du personnage (je l'avais pourtant indiqué oralement et précisé dans le document de présentation), ce qui fait que s'il "meurt" le jeu est fini, sans possibilité de retour dans le jeu. Sur le plan esthétique, il vous faut soigner le positionnement de vos GO car certains murs et sols ont des interstices (ils ne sont pas jointifs). La fin ne permet pas le retour au jeu. Prenez l'habitude de ranger vos GO dans la hiérarchie (dans des GO vides). Je ne demandais pas une image de la hiérarchie des GO, mais une image des Layers (car ils ne sont pas recopiés dans l'archive).
22306064	16,00	2	3	2	2	2	5	Le jeu est plutôt sympa (très difficile !) et la sélection des blocs par une touche est intéressante. Il y a un léger bug dû au transport des bloc qui passent à travers les murs. Je suis resté bloqué dans la petite salle en faisant passer le cube à travers le mur. C'est à cause du script qui les rend "Kinematic". Ce serait mieux de le corriger. Au moment de la réinitialisation du jeu, il faudrait repositionner les cubes, ce qui n'est pas fait. Sur le plan du jeu, on ne peut pas deviner les endroits à escalader avec les cubes, ce qui fait que le joueur risque d'abandonner le jeu. Il faudrait donner des indices au joueur, soit sous forme de texte, soit, puisqu'il s'agit de flammes, d'augmenter la fumée pour qu'on l'aperçoive au dessus des murs à escalader. Sur le plan esthétique, il vous faut soigner le positionnement de vos GO car certains murs ont des interstices (ils ne sont pas jointifs). Mais dans l'ensemble, c'est un très bon travail.
22300841	10,00	2	3	2	1	1	3	La dernière livraison était encore incomplète, mais j'ai pu compléter en réorganisant tous vos dossiers. (Il faudra que vous me montriez comment vous faites pour exporter...) Le jeu fonctionne correctement et la structure est complexe. Le jeu est incomplet, puisqu'il manque le bouton de réinitialisation et il y a quelques bugs. Il manque aussi le livrable (-2 points) ! Avez-vous vu qu'en faisant sauter le personnage, il passait par-dessus les murs et tombait dans le vide ? Sur le plan sonore, il faudrait rabaisser le bruit des pas du personnage qui est vraiment trop fort par rapport à la musique d'ambiance. La musique est à mettre en boucle, sinon, elle s'arrête. Je demandais aussi une image d'écran de vos Layers (car ils ne sont pas sauvegardés dans l'archive). C'est dommage qu'il y ait ces manques qui baissent la note car, dans l'ensemble, c'est plutôt bien.
22301277	11,00	2	2	2	1	1	3	Globalement, c'est réussi, mais le projet livré n'est pas finalisé. Le message en entrée de jeu est très clair, avec une image. Il vous faut ranger vos ressources dans des dossiers. Même chose pour vos GO de la hiérarchie : il faut mettre à part les flammes cibles qui, sinon, sont difficiles à trouver : chaque projet doit être réalisé en vue d'une maintenance ultérieure ou d'une mise à jour ! Sur le plan esthétique, il vous faut soigner le positionnement de vos GO car certains murs ont des interstices (ils ne sont pas jointifs). Si les sons sont bien choisis, il aurait été bienvenu d'ajouter un son d'ambiance pour renforcer l'immersion (comme demandé). Mais le problème essentiel est que, dans la version livrée, après avoir sélectionné les deux premières flammes, on reste bloqué car la porte menant à la salle à mangée reste fermée. En la faisant disparaître (à la main, dans la hiérarchie), on atteint bien la 3è flamme, mais elle ne déclenche rien. Je crois que ce problème provient du fait que vous ayez répété inutilement les scripts InterractOnTriggers (vous les avez doublés au lieu de leur ajouter de simples lignes d'Actions). A moins que vous m'ayez livré une version non définitive de votre programme. Dans les deux cas, c'est dommage car le programme ne fonctionne pas jusqu'au bout.
22203031	0,00							Rien livré, malgré mes relances.

22300311	17,00	3	3	2	2	2	5	Le jeu est sympa et fonctionnel (très difficile !). Vous avez introduit des éléments de discussion avec les personnages, la lampe torche et des télétransporteurs. Très bien. Mais pourquoi donc ne permettez-vous pas le retour au début du jeu après l'avoir fait jusqu'au bout ? La réinitialisation du jeu était demandée. A part pour la lampe torche, qui est un développement spécifique, vous pouviez faire tout le reste avec les scripts que je vous ai donnés : vous avez compliqué un peu les choses. Je ne vois pas non plus pourquoi vous avez changé les touches de mouvement du personnage. Mais bon, le résultat est réussi et cela vous a permis de rentrer un peu dans le code, donc c'est très bien !
22405681	16,00							J'avoue que je ne m'attendais pas, en proposant un exercice simple de gestion des collisions et d'application de scripts destinés à éviter la programmation, à la réalisation d'un jeu complet qui évacue la totalité des scripts et images fournis. Vous avez fait ce qu'on appelle en français un "exercice de style", en vous dégageant complètement des consignes données et en ne retenant, comme seul lien avec l'exercice originel, que le mot "château" qui semble vous avoir inspiré. J'ai noté cependant plusieurs éléments à améliorer dans ce projet. D'abord un bug lors du jeu : si on saute par dessus l'escalier, on sort du château et on accède au terrain... jusqu'à tomber dans le vide sans possibilité de retour (-2 points dans mon barème). Pensez à soigner l'esthétique de vos réalisations, cela faisait partie du cahier des charges : le son et les éléments graphiques comme les murs extérieurs qui sont mal joints (-1 point; c'est d'ailleurs pour cette raison que le personnage peut sortir du château). Je vous retire un point pour la livraison avec quelques heures de retard, comme pour vos autres camarades dans le même cas. Mais en dehors de cela, vous avez su intégrer des scripts complémentaires et vous montrez une bonne connaissance de la programmation. Bravo ! Il ne faut cependant pas négliger les consignes demandées.
22300815	14,00	2	3	2	2	2	3	L'atmosphère de votre jeu est très réussie(*), à la fois dans le choix des éléments graphiques, de leur organisation dans la troisième salle et des sons. C'est tout simple, mais réussi. Pour rendre le jeu complètement jouable (ce que je demandais), il fallait veiller à faire en sorte que le joueur puisse toujours s'en sortir ou recommencer le jeu. Il faut donc éviter que le personnage tombe sans fin dans le vide (il suffisait de mettre un sol plus bas et de tester le contact, comme pour vos fantômes) et débrancher les ParticuleSystemDestroyer (pour ne pas que les flammes disparaissent). Prenez l'habitude de ranger vos GO dans la hiérarchie (dans des GO vides). Je demandais une image d'écran de vos Layers (car ils ne sont pas sauvegardés dans l'archive). (*) sauf la musique de fin qui n'est pas dans l'esprit du reste de ce projet.
22300213	18,00	3	4	2	2	2	5	Très réussi, esthétique soignée et le scénario est très complet, bravo ! Le jeu est vraiment difficile et il faudrait marquer les étapes pour pouvoir progresser (ne pas repartir du début). Attention, il faut rendre le curseur accessible sur le FPSController (cf. consignes données) car si le joueur tombe dans le vide, le bouton doit pouvoir s'actionner. Il faudrait aussi rendre les objets à découvrir plus visibles ou donner des indices plus précis pour faciliter leur découverte. Je demandais une image d'écran de vos layers car ils ne sont pas sauvegardés dans l'archive. Très drôles vos commentaires !
22301136	14,00	4	2	2	2	1	3	Le jeu est fonctionnel et sympa. Vous avez introduit un quiz : c'est une bonne idée. Il aurait été intéressant de souligner la victoire et, d'une autre façon, la défaite à la question posée car l'un ou l'autre ne modifie pas la musique qui est de niveau constant (le joueur n'est pas félicité pour sa victoire). Mais globalement, c'est bien.
22304959	11,00	4	1	2	2	2	2	OK, le jeu fonctionne et l'animation des portes est sympa. C'est seulement la fin qui serait à améliorer comme demandé (changer de caméra, pour s'extraire du jeu). Votre bouton n'est pas parfaitement opérationnel car il faut cliquer précisément sur le texte. Mais à part cela et à part votre retard dommageable (-2 points), c'est bien.

22300729	14,00	4	2	2	2	2	2	Le jeu est fonctionnel, c'est bien. Il faut trouver "trois" flammes, pas "deux" ! Il n'était pas indispensable de créer trois scènes, mais pourquoi pas. Cependant, cela vous a obligé à ajouter des scripts alors que vous pouviez tout faire avec ceux de SensorToolkit. Evitez d'utiliser <code>SceneManager.LoadSceneAsync(indice)</code> car l'indice n'est pas le même selon l'ordre des scènes dans le <code>BuildSettings</code> . Utilisez plutôt <code>SceneManager.LoadSceneAsync(NomDeScène)</code> . Prenez l'habitude de rangez vos GO (comme les flammes) dans un dossier de la hiérarchie.
22300932	13,00	2	3	2	2	2	2	Il y a des éléments assez intéressants dans votre travail, surtout pour ce qui relève de l'ambiance et du scénario. La musique du killer fou est vraiment effrayante : je m'attendais à le voir surgir à chaque seconde ! Quelques bugs cependant. Si on ne clique pas sur le bouton Continuer, le texte reste et le second texte s'affiche sur le premier. Puisque le joueur passe nécessairement par des portes, il suffisait de mettre un déclencheur éliminant le texte. Vous pouviez aussi mettre un timer (<code>TimeTrigger</code> dans <code>SensorToolkit</code>). Quand la porte à l'étage est ouverte, elle continue d'émettre le son de son ouverture. Ça, c'est à éviter. Prenez l'habitude de rangez vos données dans des sous-dossiers des <code>Assets</code> . A part ces points, le jeu est complet et sympa.
22301131	12,00	2	2	2	1	2	3	Je suis dubitatif concernant votre travail parce que vous montrez à la fois que vous avez compris le fonctionnement des collisions et parce que vous laissez des bugs faciles à éviter. C'est une bonne idée de mettre un compteur de pièces affiché dans le canevas. (Pour information, dans les versions ultérieures de <code>SensorToolkit</code> , un compteur-déclencheur a été ajouté. Vous en bénéficierez au S4.) Il aurait été sympa aussi de placer dans le canevas l'icône de la clé pour la visualiser. Vous n'aviez pas besoin d'une animation pour ouvrir la porte, ni d'un script, puisqu'on ne la voit pas s'ouvrir ! Mais le point problématique de votre jeu est que les étapes peuvent toutes être évitées en se présentant directement à la porte : on a gagné ! Il était pourtant simple de désactiver l'action de contact du <code>GameObject</code> , pour le permettre seulement à l'acquisition de la clé. D'autre part, on ne peut pas réinitialiser le jeu, alors que c'était demandé. Prenez l'habitude de rangez vos données dans des sous-dossiers des <code>Assets</code> .
22300027	12,00	4	1	2	2	1	2	C'est une bonne idée de mettre des déclencheurs avec des GO vides. Le jeu fonctionne correctement. Bon, maintenant, vous avez un peu aseptisé le jeu en le simplifiant et en retirant l'atmosphère du lieu, le côté "immersif" que je demandais. Mais cela fonctionne. Pensez à rangez vos assets (animations) dans des dossiers individualisés.
22303954	15,00	2	3	2	2	1	5	Le jeu est très intéressant avec de l'interaction sélective du joueur. Les deux ramassages se sont bien passés. Très drôle le prêtre. Il y a cependant un problème avec vos boutons (cf. indications de l'énoncé de ce travail). Il faudrait aussi que vous compreniez mieux comment fonctionnent les composants UI de Unity car vos boutons et vos textes sont mal dimensionnés et mal placés. (C'est aussi le bug de la fin.) J'avais présenté un peu les choses en cours, mais il faudrait que vous regardiez davantage cet aspect (nous pourrions en reparler au semestre prochain, si vous le souhaitez). Pour améliorer ce jeu, il faudrait ajouter des images (icônes) des objets ramassés dans le canevas (cela ne présente aucune difficulté). Je ne comprends pas pourquoi votre personnage à la première personne a le pas si lourd quand il se déplace... Vous avez changé ses paramètres ? A minima, il faudrait baisser le volume de son pas (ou lui mettre des mocassins). Vous avez mis un fond sonore sur le menu, il aurait été approprié d'en mettre un également dans le jeu (une ambiance que vous auriez pu prévoir différente selon les zones de votre espace). La fin est boguée à cause des zones de contact mal définies dans la hiérarchie (pas dans le canevas !). Je demandais une image d'écran des Layers (car ils ne sont pas copiés dans l'archive) et pas une image des <code>GameObjects</code> dans la hiérarchie. Mais, malgré le bug mentionné, votre proposition originale suscite un réel intérêt.

22201715	13,00	2	2	2	2	2	4	Vous avez introduit de belles animations d'entrée et de fin de jeu. Le mouvement des colonnes est une très bonne idée. Votre jeu est globalement fonctionnel et rudement difficile ! Il faudrait faire un retour au début de la seconde partie (les colonnes) plutôt qu'au début du jeu pour ne pas se lasser. Par contre, votre projet comporte des messages d'erreurs donnant des informations sur les colliders. Pour avez dû vous en rendre compte puisque vous avez ajouté des BoxColliders un peu partout, mais cela ne fonctionne pas correctement : après avoir sélectionné les trois flammes, il m'est impossible d'entrer par la porte à cause de votre BoxCollider ajouté... Non, il faut retirer tous vos BoxCollider (de votre porte et des colonnes) et utiliser les MechColliders (qui y sont déjà et qui conviennent mieux puisqu'ils épousent la taille de vos objets) avec l'option Convex sélectionnée (c'est cela qui manquait). En résumé, c'est un bon travail. C'est dommage que vous l'ayez rendu avec quelques heures de retard (-1 point)
22302662	18,00	3	4	2	2	2	5	Bravo ! Votre jeu est très réussi, avec une belle construction et de superbes écrans d'introduction et de GameOver ! La musique est bien choisie pour renforcer l'ambiance du jeu. C'est très bien d'avoir placé des sons à différents endroits. (Bon, je ne raffole pas de la musique de Dora à la fin car cela sort du style.) Quelque points à améliorer pour rendre le jeu encore plus efficace. Il faut ajouter des sons clairs, plus sonores, à chaque prise d'objet pour que l'utilisateur se rende compte de son action et soit récompensé (je vois que vous en avez ajouté, mais le son est trop discret). Il est très difficile de deviner quelle porte s'ouvre : il faudrait allumer une petite lumière au-dessus pour l'indiquer au joueur (sinon, il risque de se lasser). J'ai noté un bug à la dernière (ou avant-dernière) porte qui s'ouvre en boucle. Mais à part ça, c'est très bien. Je ne demandais pas une image de la hiérarchie des GO, mais une image des Layers (car ils ne sont pas recopiés dans l'archive).
22306127	7,00	2	2	2	1	0	3	Votre château forme un bel ensemble et les décors sont sympas. Mais il y a de nombreux bugs fonctionnels qui empêchent le bon fonctionnement du jeu et, surtout, votre retard plombe la note de ce travail (-3 points). Si on entre en contact avec la bougie, avant les flammes, le bouton Replay apparaît. Attention à n'utiliser qu'un Canvas en même temps : là le texte reste tout le temps affiché. Sur le plan esthétique, il vous faut soigner le positionnement de vos GO car certains murs ont des interstices (ils ne sont pas jointifs), choisissez une police de caractères travaillée et il manque un son d'ambiance pour créer une immersion. Sur le plan organisationnel, rangez vos GO dans des sous-dossiers : c'est essentiel pour pouvoir s'y retrouver (là, tout est en vrac). Donnez aussi des noms clairs à vos objets : votre scène s'appelle "xfgnhdjhndyhj" et je suppose que, même en ukrainien, cela ne veut rien dire ! Vous n'avez pas compris que je demandais une solution du jeu qui m'évite de passer trop de temps à trouver les indices et non une règle du jeu ! Le son ne fonctionne pas au contact de la flamme car vous avez créé deux GO "Launch" (l'un avec et l'autre sans son). Il manque un son d'ambiance qui porte le joueur.
22300948	14,00	2	2	2	2	1	5	Il y a des choses très intéressantes dans ce travail, comme les murs en rotation, des effets visuels (les lumières donnant des indications, les lampes qui s'allument dans le couloir...). Le saut vers les flammes (pièce 3) est très difficile et vraiment trop long... C'est bien d'avoir prévu une issue pour recommencer. L'achèvement est, en revanche, bâclé avec une musique inappropriée et un texte défectueux. Il manque le bouton de retour au début que je demandais. Je demandais aussi une image des Layers (car ils ne sont pas recopiés dans l'archive). Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers.
22303069	10,00	2	2	2	1	1	2	Vous êtes resté un peu en dehors de ce projet. Je trouve que vos éléments complémentaires apportent peu à l'histoire. Pour passer de la cinématique à une autre caméra, il suffisait d'utiliser un timer (TimeTrigger). Le bouton de réinitialisation ne fonctionne pas. Il manque le son d'ambiance pour créer une immersion du joueur. Le son de porte manque également. Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers.

22301191	10,00	2	2	2	1	1	2	Oui, c'est pas mal, mais il a plusieurs bugs qu'il aurait fallu corriger et le jeu n'est pas complet (pas jouable en l'état). Le joueur peut tomber dans le vide, sans retour au jeu possible (il suffisait de mettre un sol plus bas qui, à son contact, renverrait le joueur au début). Euuuh... Ce n'est quand même pas normal que des objets traversent le sol au lancement du programme, non ? La fin donne lieu à un feu d'artifice, mais sans bouton de réinitialisation. Le son doit être lu en boucle, là, il s'arrête avant la fin. Prenez l'habitude de ranger vos assets dans des dossiers.
22104080	ABS							/
22204303	7,00	1	1	1	1	1	2	Je n'ai pas compris votre jeu. Si le joueur avance tout droit, s'il franchit les flammes les unes après les autres sans indication particulière et s'il arrive à la dernière, il gagne la partie... Quel intérêt ? Si le joueur entre en contact avec l'une des trois flammes du premier groupe, celle du centre disparaît (c'est ce qui est programmé). Quel intérêt ?? Si le joueur entre en contact avec l'une des trois flammes des groupes suivants, il ne se passe rien : normal puisqu'ils ont les mêmes layers que le premier groupe. Quel intérêt ??? Je ne vois ni "probabilité", ni "explosion" comme vous l'indiquez dans vos commentaires. Non, vraiment, je ne comprends pas... La musique festive est sympa, mais il aurait fallu la mettre en boucle pour éviter qu'elle s'arrête. Il aurait fallu aussi désactiver le ParticuleSystemDestroyer pour éviter que les flammes disparaissent et que le joueur se retrouve seul, sans action possible. Je demandais aussi une image des Layers (car ils ne sont pas recopiés dans l'archive). Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers. Je suis navré, mais cela reste très en deçà de ce qui est demandé.
22302376	10,00	2	2	1	1	2	2	Le jeu est sympa et globalement fonctionnel, mais il y a quand même des bugs qui font que le jeu n'est pas jouable tel quel. La musique est très inquiétante au lancement du jeu : c'est réussi. Il faut redimensionner le personnage par rapport au château car, en sautant, il passe au dessus des murs et tombe dans le vide... Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers. Le bouton pour recommencer est incomplet. C'est dommage, parce que ce qui est fait est bien mais vous avez apparemment perdu des éléments (vous n'avez sans doute pas sauvegardé la scène avant d'exporter...).
22308459	7,00	1	2	1	1	1	1	Il en manque beaucoup ici : je ne demandais pas seulement de placer un décor. Comment diantre et pourquoi avez-vous inversé les touches de déplacement du personnage ??? Pourquoi n'avez-vous pas utilisé une zone de texte pour afficher votre message au lieu de tout mettre dans un bouton ? Sur le plan esthétique, il vous faut soigner le positionnement de vos GO car certains murs ont des interstices (ils ne sont pas jointifs). Je demandais un son au contact des flammes et il fallait qu'elles apparaissent successivement. Il manque un message de fin et le retour à la position initiale. Mettez le son d'ambiance en boucle, sinon, il s'arrête.
22204415	17,00	4	4	2	2	0	5	Le jeu est très bien conçu avec plusieurs quêtes réalisables, complètement fonctionnelle. Bravo ! Il y a seulement des améliorations à apporter que vous avez d'ailleurs prévues dans une version ultérieure complète (la map, le son, les boutons Achivements, Crédits). Le son faisait cependant partie des contraintes imposées (c'est dommage, parce que cela vous retire quelques points. Il aurait été facile pour vous de l'ajouter (sons d'ambiance, bruit des flammes, bruit du laser...). Je n'ai pas compris pourquoi vous n'avez pas mis des "1" à la place des "0" quand on déclenche un interrupteur, car cela ne présentait aucune difficulté. Les zones d'acide gagneraient à être représentées par de l'eau verte par exemple (vous aviez le préfab dans le Standard Asset). Une bonne idée les plaques de verre. On meurt souvent, mais ce n'est pas grave puisqu'on réapparaît juste après. Documentation très complète. Le château est sur pilotis : ce serait mieux de boucher les trous (c'est un peu bizarre comme ça). J'espère que vous finaliserez les quelques détails pour la JPO.

22301288	11,00	2	2	2	2	1	3	Globalement, le jeu est sympa et fonctionnel, mais il y a un gros bug lorsque le personnage saute dans le vide : il ne peut plus rejoindre le jeu (il suffisait de mettre un sol plus bas qui, à son contact, renverrait le joueur au début, comme pour les flammes rouges). Sur le plan esthétique, il vous faut soigner le positionnement de vos GO car certains murs ont des interstices (ils ne sont pas jointifs). Même les dalles du sol ne sont pas jointives. Appliquez-vous ! Le son d'ambiance doit porter le joueur jusqu'au bout (il faut le mettre en boucle). Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers. Rangez aussi vos GO dans la hiérarchie : c'est important pour pouvoir s'y retrouver (pour vous, comme pour moi). Rendu du document de présentation avec retard (-1 point). En résumé, techniquement c'est bien, mais c'est dommage de perdre des points sur des éléments faciles à corriger.
22303202	14,00	4	1	2	2	2	3	Le jeu est très fonctionnel, très bien ! Il n'était pas indispensable de créer trois scènes, mais pourquoi pas. Cependant, cela vous a obligé à ajouter des scripts alors que vous pouviez tout faire avec ceux de SensorToolkit. Evitez d'utiliser SceneManager.LoadSceneAsync(indice) car l'indice n'est pas le même selon l'ordre des scènes dans le BuildSettings. Utilisez plutôt SceneManager.LoadSceneAsync(NomDeScène). Je vois que vous n'avez utilisé aucun des scripts de SensorToolkit, c'est comme vous voulez, mais cela vous oblige à réinventer la roue. Sur le plan esthétique, les choix colorimétriques et musicaux sont à améliorer. La musique principale du jeu ajoute une teinte mélancolique qui aurait pu avoir un rôle intéressant dans votre scénario. Par contre les deux autres musiques, sont de style différent et il vaut mieux éviter. Le compteur est intéressant, mais il vous faut améliorer l'intégration de vos UI objets dans l'écran de visualisation (là, ils sont tout petits sur mon écran, presque illisibles). Sinon, c'est bien.
22301941	11,00	2	3	2	1	1	3	Le jeu est à peu près fonctionnel avec quelques bugs néanmoins. Au lancement, le texte et le bouton se chevauchent et le bouton n'est pas centré (alors que rien ne le justifie). Le clic sur le bouton est capricieux (parce que vos zones de contact ont mal été positionnées). Après avoir récupéré les trois flamme, le chat nous invite à le suivre, mais, en attendant un peu, il fait la même trajectoire en boucle... Le son d'ambiance ne devrait pas s'arrêter (il faut le mettre en boucle). Il manque le bouton de retour. Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers. Comment Lili peut-elle se retrouver ici ??? Rangez aussi vos GO dans la hiérarchie : c'est important pour pouvoir s'y retrouver (pour vous, comme pour moi). Bref, globalement, cela fonctionne mais il manque des éléments importants et de la rigueur dans la réalisation. Il y a aussi un retard du rendu ce qui est dommage (-1 point).
22305069	12,00	2	3	1	2	1	3	Il y a de très bonnes choses dans votre réalisation, mais aussi quelques bug qu'il vous aurait été facile d'éviter. D'abord, vos choix musicaux sont très réussis dès le lancement du jeu. Attention cependant à ne pas lancer les deux musiques en même temps ! La musique d'ambiance ne devrait pas s'arrêter (il faut la mettre en boucle). Je demandais que les flammes apparaissent successivement, ce qui éviterait le bug d'une fin de jeu prématurée en commençant par la troisième. Mais même en respectant l'ordre, la seconde victoire est boguée. Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers. Rangez aussi vos GO dans la hiérarchie : c'est important pour pouvoir s'y retrouver (pour vous, comme pour moi).
22300885	16,00	2	4	2	2	2	5	Très bonne surprise que vous ayez eu l'excellente idée d'une recherche des flammes à l'oreille. C'est vraiment sympa et original. L'ambiance du jeu est très réussie. Tout fonctionne très bien, excepté le compteur de fin. Je n'ai pas compris pourquoi vous avez placé autant de timers... C'est sans doute pour cette raison que vous avez eu ce problème. Il s'avère, cependant, que cette version du script du compteur a besoin d'être revue : j'en livrerai une meilleure version au 4 ^e semestre. Sinon, le joueur n'arrête pas de courir dans cet espace, au son d'une musique d'ambiance qui est très bien choisie. Et à part le bug cité, c'est un très bon travail. Par contre, vous m'avez livré votre projet avec quelques heures de retard (-1 point).

22204813	14,00	3	2	2	2	1	5	Votre jeu est fonctionnel. Il manque effectivement des éléments complémentaires pour que l'utilisateur ait du plaisir à jouer (là c'est un peu froid !). Notamment, une animation montrant que vous êtes attrapé par le monstre, ou plus simplement, un simple écran (et une musique) indiquant que vous êtes mort, juste avant l'écran de redémarrage. Les musiques comme les décors, nécessiteraient également plus de soin. Mais le résultat est fonctionnel et vous avez bien su utiliser les scripts complémentaires (comme celui qui anime le monstre). Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers. Par contre, vous m'avez livré votre projet avec quelques heures de retard, ce qui est dommage (-1 point).
22302929	15,00	2	3	2	2	2	4	Très belle cinématique d'introduction. Humm... si je saute par-dessus la rambarde, je tombe dans le vide, sans possibilité de retour dans le jeu : à éviter (il suffisait de mettre un sol plus bas qui, à son contact, renverrait le joueur au début). Pour le battement du cœur, prenez une boucle sonore parfaite. Mais globalement, vous avez su créer une belle ambiance et les actions obtenues par des boutons sont efficaces.
22301857	9,00	2	1	2	1	1	2	Au chargement du package, qu'il s'agisse de la version de Unity de l'IUT (2020.3.0f1) ou de la version la plus récente (6000.3.30f1), Unity indique la nécessité de mise à jour des packages que vous avez pris sur Internet ("This project contains scripts and/or assemblies that use obsolete APIs."). Avec cette mise à jour, votre projet ne fonctionne pas du tout en 6000 et pas complètement en 2020... Une lumière a été ajoutée au personnage qui inonde la pièce : j'ai dû la couper. Vous avez introduit des zombies qui, sincèrement, s'apportent rien à votre jeu, sauf de l'agitation. Surtout que les scripts ajoutés ne viennent pas de vous. En retirant les zombies, je retrouve le jeu que je demandais, enfin presque, puisque c'est incomplet : pas de son au contact du personnage, pas de menu de fin permettant la reprise du jeu. En bref, je reste sur ma faim, puisque je ne mange pas de la chair humaine. Réalisez à minima ce qui est demandé, ce qui ne sera déjà pas si mal. Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers. Vous ne m'avez pas livré l'image de la liste des Layers que je demandais.
22302349	14,00	4	2	2	2	1	4	Votre réalisation est très réussie et soignée. C'est une bonne idée de permettre de voir la flamme à travers le trou d'un mur. Mais il faudrait donner des indications au joueur pour qu'il trouve la clé (texte informatif ou surbrillance de l'objet), sinon, il n'a aucune chance de terminer le jeu à cause du chronomètre. Votre script du Timer est très complet, mais vous pouviez tout faire avec les éléments contenus dans SensorToolkit (TimeTrigger, ExpandParameter) : il n'était pas utile de réinventer la roue. Le son d'ambiance est bien choisi. Je demandais aussi des sons seuls pour matérialiser par le son l'action sur les objets. Vous n'avez pas compris que je demandais une solution (précise) du jeu qui m'évite de passer trop de temps à trouver les indices et non une règle du jeu. Sinon, c'est un bon travail. Je note cependant un rendu en retard (-1 point).
22302478	15,00	4	3	2	2	2	5	Le jeu est très réussi, avec un décor soigné. L'ambiance sonore est bien traitée également. Les indications à l'écran sont d'une grande utilité. Pourquoi donc avez-vous retiré le son de la marche du joueur dans la partie 2 ? (Il faut rester cohérent : rien ne le justifie.) Si vous aviez tout fait dans une scène, vous n'auriez pas eu besoin d'ajouter plusieurs scripts (vous réinventez la roue !). Dommage que vous ayez rendu ce projet avec un gros retard (-3 points).
22301775	0,00							Rien livré, malgré mes relances.

22200194	14,00	4	2	2	2	1	3	Le jeu est très fonctionnel. Il est infaisable en une fois puisqu'il n'est pas demandé au joueur de compter le nombre de portes où se trouve la lumière : arrivé au message du calcul, il ne peut que choisir au hasard. Pour le rendre plus varié, plutôt que de l'aléatoire, il faudrait introduire des pièges et varier l'espace (qui est un peu monotone). Attention à soigner l'esthétique (les murs de votre château ne sont pas joints). La musique est à mettre en boucle, sinon, elle s'arrête.
22300291	17,00	4	4	2	2	1	4	Votre jeu est complet et très réussi, bravo ! L'atmosphère est vraiment intéressante, avec des sons bien choisis et les quêtes diversifiées. (La dernière, par contre, est trop difficile !) L'utilisation d'une animation pour faire défiler les écrans est une très bonne idée (vous auriez pu aussi utiliser TimeTrigger dans le SensorToolkit). Sympa aussi les murs en mouvement. N'oubliez pas de mettre le fond sonore en boucle pour éviter qu'il s'arrête. Prenez l'habitude de ranger vos Assets dans des dossiers et vos GO dans la hiérarchie, c'est important (pour vous, comme pour moi).