Samuel Desbiens  
Groupe: 0002

**Évaluation finale à caractère synthèse**

Travail présenté à Monsieur Pierre Poulin

Programmation de jeux vidéo II  
420-V21-SF

Département des techniques d’intégration multimédia  
Programme des techniques de l’informatique – programmation de jeux vidéo  
Cégep de Sainte-Foy  
2019-05-20

**Table des matières**

[1 Notes concernant la remise 1](#_Toc460492400)

[2 Grille d’auto-évaluation du travail 1](#_Toc460492401)

# Notes concernant la remise

Insérez ici toute information pertinente concernant votre remise.

Si certaines parties n’ont pas pu être complétées, indiquées lesquelles et expliquez pourquoi elles n’ont pas pu être achevées.

Si vous avez réalisé la partie bonus, expliquez ici clairement les éléments que vous avez implémentés.

Détaillez dans le tableau suivant les comportements de vos trois types d’ennemis :

|  |  |
| --- | --- |
| **Types** | **Descriptions du comportement** |
| Triangle | Fonce sur le joueur et tire a chaque x seconde |
| Carré | Attend puis se déplace rapidement en tirant trois projectile en arrière de lui. |
| Cercle | Prend un point au hasard s’y dirige puis après un moment tire vers le joueur. |

# J’ai rajouter visuellement un compteur de bombe dans le haut a droite de l’écran qui change lui aussi de langue.

# Grille d’auto-évaluation du travail

Complétez la grille d’auto-évaluation ci-jointe.

Vous devez **inscrire une note** partielle pour **chaque élément** figurant dans la grille.

Vous devez aussi **écrire un bref commentaire** expliquant pourquoi vous pensez mériter la note en question.

**Si vous ne mettez pas de commentaire, cela sera considéré comme si vous n’avez pas rempli correctement l’item de la grille.**

