**Programmation avancée de jeux 2D**

Énoncé du travail pratique final

Le projet final est un projet libre qui comprend 2 dates de livraison. Il faudra cependant respecter les contraintes énumérées dans le tableau.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Pondération** | | | **Description** | **Note** | **Commentaires** |
| **8 juillet** | **5%** | | | Énoncé des fonctionnalités de votre jeu   * 3 fonctionnalités précises * Clarté |  | Done |
| **5%** | | | UML |  | Done |
| **3%** | | | Évaluation du temps (liste exhaustive, total du temps) |  | Done |
| **29 juillet** | **45%** | | | Fonctionnalités que vous vous êtes engagés à livrer |  | DONE |
| **10%** | | | Audio   * 2 musique, incluant une transition progressive entre les 2 (cross-fade) * 2 SFX Done * Utilisation des mixers |  | DONE |
| **6%** | | | Menu de départ   * Apparait avant que le jeu ne s’instancie Done * Fonctionnalité Done |  | DONE |
| **5%** | | | Localisation   * Chaque texte affiché est localisé dans au moins 2 langues * Possibilité de changer la langue avec une configuration ou recompilation |  |  |
| **5%** | | | Delegates   * Utilisation dans le jeu à au moins une occurrence * Vous pouvez utiliser les Action<> si vous préférez |  | DONE |
| **5%** | | | Animations   * Utilisation de l’Animator (structure de l’arbre) * Création de l’animation dans Unity (fenêtre Animation) * 2 animations minimum * Appels dans le code |  | DONE |
| **5%** | | | Constantes de compilation   * Utilisation dans le jeu à au moins une occurrence * Suggestion : Une constante qui permet de dire si oui ou non l’outil de localisation retourne des valeurs de debug. |  |  |
| **3%** | | | Suivi du temps (incluant le bon total) |  |  |
| **3%** | | | Réactions entre l’évaluation et le temps réel (1 paragraphe environ) |  |  |
|  | |  |  | **Total** |  |  |