Votre nom  
Groupe: 0001

**Travail pratique #2**

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  
2016-05-26

**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.

Les fantômes sont effrayés lorsque le pacman prend une super pastille et ils retournent à la cage. Si le pacman mange un fantôme, il retourne à la cage pour se regénérer.

# 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.**

