Vincent Bouchard et Simon Robidas  
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.

Lorsque le pacman mange un fantôme un son est joué.

Lorsqu’une pastille est mangée par le pacman un son de mastication est joué.

Lorsque le pacman est touché par un fantôme, il meurt (il ne peut plus bouger, puis il disparaît visuellement et une musique de mort est joué).

Lors du début du jeu, une musique est jouée et un écran titre apparait jusqu’à ce que la musique arrête le jeu est en temps d’arrêt.

# 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.**

