|  |  |
| --- | --- |
| **Évaluation** | |
| Analyse des besoins | /10 |
| Diagramme de classes | /10 |
| Prototypes d'interfaces | /10 |
| Documentation du code | /10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Normes** | |
| Normes de programmation | /5 |
| Normes de soumissions | /5 |
| Normes de modélisations | /5 |
| Normes de texturisation | /5 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Application** | |
| Fenêtre et Contexte OpenGL | /10 |
| Gestion d’événements et Patrons de conception | /15 |
| Chronomètre, Delta temps et IPS | /20 |
| Gestion des ressources | /20 |
| Chargeur de modèle | /20 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Mathématique** | |
| Vecteur | /10 |
| Matrice | /10 |
| Transformations | /10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Physique** | |
| Vitesse, Accélération, Décélération | /30 |
| Forces, Gravité et Friction | /30 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Détections de collisions** | |
| Sphère | /15 |
| Boîte | /20 |
| Maillage | /25 |

|  |  |
| --- | --- |
| **IGU** | |
| Image | /10 |
| Barre de progression | /10 |
| Étiquette | /10 |
| Boîte d’étiquettes | /10 |
| Case à cocher | /10 |
| Bouton | /15 |
| Minicarte | /10 |
| Séquence | /15 |
| Débogage | /10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Caméras** | |
| Première personne | /30 |
| Troisième personne | /30 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Scènes** | |
| Gestionnaire de scènes | /25 |
| Menu principal | /10 |
| Menu d’options | /15 |
| Menu de chargement/sauvegarde | /15 |
| Menu pause et fin de partie | /15 |
| Menu des compétences | /30 |
| Menu des MIO | /15 |
| Architecture réseau | /5 |
| Boulettes de papier | /15 |
| Course de chaises | /15 |
| Jeu échappatoire | /5 |
| Terminal | /10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Jeu** | |
| Réparation | /20 |
| Influence des compétences | /30 |
| Système d'odeur et de patience | /20 |
| Gestions des points | /30 |
| Conditions victoire 15 sem. | /15 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Boulettes de papier** | |
| Gestion boulettes | /10 |
| Force de lancer | /20 |
| Gravité | /20 |
| Vent ventilateur | /20 |
| Rotation ventilateur | /15 |
| Collision avec la poubelle | /25 |
| Condition de victoire | /10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Course de chaises** | |
| Accélération et freinage | /20 |
| Gestion du modèle 3D | /10 |
| Collision avec les murs | /15 |
| Checkpoints et tours | /10 |
| Condition de victoire | /10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Jeu échappatoire** | |
| Détection du joueur | /15 |
| Déplacement Philippe | /15 |
| Déplacement champs de vision | /10 |
| Condition de victoire | /10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Terminal** | |
| Gestion d’objectifs | /15 |
| Commandes | /20 |
| Gestion d’erreurs | /10 |
| Conditions de victoire | /10 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Architecture réseau** | |
| Circuits fonctionnels | /20 |
| Rotation jonctions | /25 |
| Condition de victoire | /10 |

**Total : / 1090**