

Évaluation du laboratoire 2

Code permanent

Nom

NOTE : ____/100**Planification ____/5**

	Absent	Questionable	Bon	Très bon	Excellent	Note
Planification des tâches						/3,5
Planification rapport						/1,5

Rapport ____/48

	Absent	Questionable	Bon	Très bon	Excellent	Note
Introduction						/4
Choix et responsabilité des classes						/4
Architecture logicielle						/6
Faiblesse de la conception						/4
Diagramme de séquence 1						/6
Diagramme de séquence 2						/6
Décision d'implémentation 1, contexte						/1
Décision d'implémentation 1, solution 1						/2,5
Décision d'implémentation 1, solution 2						/2,5
Décision d'implémentation 1, choix						/1
Décision d'implémentation 2, contexte						/1
Décision d'implémentation 2, solution 1						/2,5
Décision d'implémentation 2, solution 2						/2,5
Décision d'implémentation 2, choix						/1
Conclusion						/4

Code ____/47

	Absent	Questionable	Bon	Tès Bon	Excellent	Note
Documentation						/7

Structure du code ____/20

Application du patron Stratégie						/2,5
Application du patron Méthode Template						/2,5
Application du patron Itérateur						/2,5
Implémentation des collections, des dés et des joueurs						/2,5
Fabrication des éléments du jeu						/1
Gestion du déroulement d'une partie						/2
Extensibilité du cadriciel						/2
Bonne utilisation des packages						/2
Qualité (5 critères)						/3

Démo de conception ____/6

Choix et responsabilité des classes						/2
Diagramme de classes						/2
Diagramme de séquence 1						/2

Fonctionnement ____/14

Tests DE JUnit						/2
Tests JOUEUR JUnit						/2
Autres tests JUnit						/3
Bunco 21 pts					JUnit	/1
Changement de joueur					JUnit	/1
Bunco 5 pts					JUnit	/0,5
Maitien du même joueur					JUnit	/0,5
Bunco 1 pts					JUnit	/0,5
Maitien du même joueur					JUnit	/0,5
Bunco 0 pts					JUnit	/0,5
Changement de joueur					JUnit	/0,5
Vainqueur					JUnit	/0,5
Classement					JUnit	/1,5

Corrigé le _____

Correcteur: _____