**Jeu vidéo 4**

**Grille d’Évaluation de la qualité du projet**

**Titre du projet : Mammie Misakie**

**Date de l’évaluation : 2023-05-16 Numéro d’équipe : J4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspects du projet | Notes (/10)\* | Commentaires (expliquez la note pour chaque item) |
| **Niveau de finition** |  |  |
| Déroulement sans bogues majeurs | 9/10 | Aucun bug majeur lors du déroulement de la partie mais peut y avoir des exploits. (Gravité du saut par exemple) |
| Qualité de la langue | 9/10 | Aucune faute de frappe, peut-être la syntaxe |
| Plaisir du joueur | 9/10 | Jeu dynamique et clair pour la jouabilité. Plusieurs rétroactions afin de donner du plaisir au joueur |
| Style et harmonie générale  (dans un niveau et entre les niveaux) | 9/10 | On sent une harmonie et un niveau de difficulté avec la complexité des niveaux ainsi que les niveaux bonus |
| **Visuel** |  |  |
| Tuiles et décors | 8/10 | Tuiles font contraste avec le décor |
| Objets | 10/10 | Objet approprié avec le thème du jeu |
| Personnage(s) | 9/10 | Le personnage principal et les ennemis sont contrasté et on met l’accent sur Misakie |
| Animations | 8/10 | Les animations sont fluides mais celles des ennemis peuvent être meilleures |
| Éclairages et effets visuels | 9/10 | L’éclairage et les particules sont fluides et sont approprié pour le jeu |
| **Code** |  |  |
| Lisibilité du code (indentation, espacements, nomenclature) | 10/10 | Respect des différentes nomenclatures pour les variables fonctions etc… |
| Organisation de la programmation (structure des classes et fonctions) | 9/10 | Chaque partie de code importante se trouve dans une fonction |
| Efficacité du code (réduction de la répétition, simplicité des algorithmes) | 8/10 | Certaines parties de code pourraient être amélioré, par exemple la répétition des conditions |
| Documentation du code (clarté des commentaires dans le code) | 9/10 | Le code est suffisamment commenté et est précis |
| **Ergonomie** |  |  |
| Organisation des interfaces | 910 | Les interfaces sont claires simples et précises, le joueur à toutes les informations nécessaires afin d’être plongé dans le jeu et recevoir des informations en fin de partie |
| Clarté des informations et rétroactions | 7/10 | Le joueur reçoit amplement d’informations selon le comportement du jeu mais pourrait être améliorer en ajoutant plus de sons, le temps flash lorsqu’il en reste plus beaucoup. |
| Contrôle du(des) personnage(s) | 10/10 | Les contrôles sont variés et originaux, sauter, avancer, potion, tirer le shuriken etc… |
| Fluidité et ajustement du comportement de la caméra | 9/10 | La caméra est dynamique et fluide lors des différentes actions du personnage, seul le confineur pourrait être légèrement amélioré |
| **Sonorisation** |  |  |
| Effets sonores clairs et bien adaptés | 9/10 | Les sons sont appropriés mais celle de la clef pourrait être meilleur |
| Pistes musicales appropriées, intéressantes et stimulantes | 10/10 | Pistes musicales très appropriés pour ce style de jeu |
| Balance des volumes | 9/10 | La dynamique des sons est fluide mais celle des potions pourraient être amélioré |

\* Barème : 6/10 signifie que ça serait acceptable pour une livraison finale pour des utilisateurs (mais minimal!)