**Correction Projet2 – 420-P46**

**Nom 1 :**

**Nom 2 :**

**Nom 3:**

**Jeu : \_\_\_\_\_\_/100  + Interface :\_\_\_\_\_/20 - Retard :\_\_\_\_\_\_\_ Total :\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/120**

**De -2 à -3 par erreur**

**Le dédale (3 pts) : \_\_\_\_\_\_/3**

* + 31X31 cellules colorées/texturées 🞎Oui 🞎 Non

* + Chaque cellule a une taille de 1\*1 🞎 Oui 🞎 Non

* + Les couloirs sont placés aux bons endroits 🞎 Oui 🞎 Non
  + Les murs ouvrables sont placés aux bons endroits 🞎 Oui 🞎 Non
  + Les murs non ouvrables sont placés aux bons endroits 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor est placé au bon endroit 🞎 Oui 🞎 Non
  + L'enclos est placé au bon endroit 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le plan du dédale est respecté à la lettre 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le plan du dédale est respecté à la lettre 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le plan dans l'enclos a une couleur/texture différente du plancher des couloirs 🞎 Oui 🞎 Non
  + Autres et remarques:

**Le plafond (2 pts) : \_\_\_\_\_\_/2**

* + 31X31 cellules colorées/texturées 🞎Oui 🞎 Non

* + Chaque cellule a une taille de 1\*1 🞎 Oui 🞎 Non

* + Le plafond est placé au bon endroit (hauteur correcte) 🞎 Oui 🞎 Non
  + Autres et remarques:

**Les murs (5 pts) : \_\_\_\_\_\_/5**

* + Parallélépipède coloré/texturé 🞎Oui 🞎 Non

* + Parallélépipède de taille 1\*1 🞎 Oui 🞎 Non

* + Les murs atteignent le plafond (hauteur) 🞎 Oui 🞎 Non
  + Les murs ouvrables atteignent le plafond (hauteur) 🞎 Oui 🞎 Non
  + Les couleurs/textures des murs ouvrables sont différents des murs non ouvrables 🞎 Oui 🞎 Non

Autres et remarques:

**Les flèches (6 pts) : \_\_\_\_\_\_/6**

* + Objet 3D coloré/texturé 🞎Oui 🞎 Non

* + Parallélépipède de taille 1\*1 🞎 Oui 🞎 Non

* + La flèche ne passe pas à travers le plafond 🞎 Oui 🞎 Non
  + La flèche pointe horizontalement en direction du trésor 🞎 Oui 🞎 Non
  + La flèche est suspendue dans les airs/accrochée au plafond/située au-dessus du joueur 🞎 Oui 🞎 Non
  + La flèche n'empiète pas sur la cellule voisine et n'est pas plate 🞎 Oui 🞎 Non
  + La flèche a une pointe indiquant une direction (vers le trésor) 🞎 Oui 🞎 Non
  + La flèche n'empêche pas la circulation du joueur dans le dédale 🞎 Oui 🞎 Non
  + La flèche est située au bon endroit 🞎 Oui 🞎 Non

Autres et remarques:

**Les télé-transporteurs (3 pts) : \_\_\_\_\_\_/3**

* + Objet 3D coloré/texturé 🞎Oui 🞎 Non

* + Parallélépipède de taille 1\*1 🞎 Oui 🞎 Non

* + Le TT permet au joueur d'y entrer 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TT a une largeur maximale de 1 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TT a une profondeur maximale de 1 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TT n'empiète pas sur la cellule voisine 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TT n'est pas plat 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TT n'est jamais situé sur une même cellule qu'une autre flèche 🞎 Oui 🞎 Non

Autres et remarques:

**Les télé-récepteurs (3 pts) : \_\_\_\_\_\_/3**

* + Objet 3D coloré/texturé 🞎Oui 🞎 Non

* + Parallélépipède de taille 1\*1 🞎 Oui 🞎 Non

* + Le TR permet au joueur d'y entrer 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TR permet au joueur d'en sortir 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TR a une largeur maximale de 1 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TR a une profondeur maximale de 1 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TR n'empiète pas sur la cellule voisine 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TR n'est pas plat 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TR n'est jamais situé sur une même cellule qu'une autre flèche 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TR n'est jamais situé sur une même cellule qu'un TT 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le TR est visuellement différent du TT 🞎 Oui 🞎 Non

Autres et remarques:

**Le trésor (3 pts) \_\_\_\_\_\_/3**

* + Objet 3D coloré/texturé 🞎Oui 🞎 Non

* + Parallélépipède de taille 1\*1 🞎 Oui 🞎 Non

* + Le trésor a une largeur maximale de 1 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor a une profondeur maximale de 1 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor n'empiète pas sur la cellule voisine 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor n'est pas plat 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor n'est jamais situé sur une même cellule qu'une autre flèche 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor n'est jamais situé sur une même cellule qu'un TT 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor n'est jamais situé sur une même cellule qu'un TR 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor repose sur le plancher 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor ne passe pas à travers le plancher 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor ne passe pas à travers le plafond 🞎 Oui 🞎 Non

Autres et remarques:

**Le joueur (10 pts) \_\_\_\_\_\_/10**

* + Au début du jeu, le joueur est situé au centre du dédale (dans l'enclos) 🞎 Oui 🞎 Non
  + Au début du jeu, le joueur regarde vers la cellule située au nord (vers la sortie de l'enclos) 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur ne se déplace pas automatiquement 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur se déplace à l'aide des touches du clavier 🞎 Oui 🞎 Non

* + Flèche en haut permet au joueur d'avancer 🞎 Oui 🞎 Non
  + Flèche en bas permet au joueur de reculer 🞎 Oui 🞎 Non
  + Flèche à droite permet au joueur de tourner à droite 🞎 Oui 🞎 Non
  + Flèche à gauche permet au joueur de tourner à gauche 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur peut se promener dans l'enclos 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le joueur sort de l'enclos, il ne peut plus y revenir 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le joueur sort de l'enclos, ce dernier se ferme automatiquement 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le joueur sort de l'enclos, ce dernier se ferme par un mur non ouvrable/obstacle quelconque 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur peut ouvrir un mur ouvrable en appuyant un la touche Espace 🞎 Oui 🞎 Non
  + Quand le joueur appuie sur Espace, c'est seulement le mur devant lui qui s'ouvre 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur ne peut pas passer à travers un mur 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur peut toujours ouvrir un mur s'il lui reste des ouvreurs de mur 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le joueur appuie sur Espace et qu'il n'est pas devant un mur, il ne se passe rien 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le joueur appuie sur Espace et qu'il est devant un mur non ouvrable, il ne se passe rien 🞎 Oui 🞎 Non
  + Dans les deux cas précédents, le joueur ne perd pas d'ouvreurs 🞎 Oui 🞎 Non
  + Quand le joueur entre dans un TT, il est automatiquement télétransporté 🞎 Oui 🞎 Non
  + La télétransportation du joueur se fait dans un TR 🞎 Oui 🞎 Non
  + La télétransportation se fait dans un TT au hasard s'il y en a plus d'un dans le dédale 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur télétransporté regarde dans la même direction qu'avant la télétransportation 🞎 Oui 🞎 Non
  + Autres et remarques:

**Vue aérienne du dédale (10 pts) \_\_\_\_\_\_/10**

* + La touche **Page Up** permet d'avoir une vue aérienne du dédale 🞎 Oui 🞎 Non

* + Le dédale est vu au complet 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur ne peut pas se déplacer/tourner en mode vue aérienne 🞎 Oui 🞎 Non
  + Seuls le plancher et les murs sont visibles en mode vue aérienne 🞎 Oui 🞎 Non
  + Les flèches, le trésor, les TT et TR sont invisibles en mode vue aérienne 🞎 Oui 🞎 Non
  + Un objet plat indique l'emplacement du joueur dans le dédale 🞎 Oui 🞎 Non
  + L'objet plat indique la direction dans laquelle regarde le joueur 🞎 Oui 🞎 Non
  + L'objet plat n'est pas visible quand on n'est pas en mode vue aérienne 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur appuie sur la touche CTRL+SHIFT+ESPACE pour passer en mode tricherie 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur appuie sur la touche CTRL+SHIFT+ESPACE pour sortir du mode tricherie 🞎 Oui 🞎 Non
  + Les flèches sont visibles en mode tricherie 🞎 Oui 🞎 Non
  + Les TT sont visibles en mode tricherie 🞎 Oui 🞎 Non
  + Les TR sont visibles en mode tricherie 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le trésor est visible en mode tricherie 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur appuie sur la touche Page Down pour retourner en mod "Déplacement du joueur" 🞎 Oui 🞎 Non
  + Au retour du joueur en mode déplacement, il est replacé au même endroit qu'avant 🞎 Oui 🞎 Non
  + Au retour du joueur en mode déplacement, il regarde dans la même direction qu'avant 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le temps continue d'écouler visiblement quand le joueur passe en mode vue aérienne 🞎 Oui 🞎 Non
  + Autres et remarques:

**Déroulement du jeu Thesaurus (5 pts) \_\_\_\_\_\_/5**

* + Le trésor est placé convenablement au hasard ou dans une cellule précise 🞎 Oui 🞎 Non
  + Il y a 10 niveaux dans le jeu 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur peut passer d'un niveau à un autre suivant les normes établies 🞎 Oui 🞎 Non
  + Au niveau 1 il y a 18 flèches 🞎 Oui 🞎 Non
  + Au niveau 1, il y a 0 TT 🞎 Oui 🞎 Non
  + Deux flèches n'occupent jamais la même cellule 🞎 Oui 🞎 Non
  + Deux télé-transporteurs n'occupent jamais la même cellule 🞎 Oui 🞎 Non
  + Deux télé-récepteurs n'occupent jamais la même cellule 🞎 Oui 🞎 Non
  + Aucune flèche n'est placée au même endroit que le trésor 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le nombre d’objets qui doit être présent au début de chaque niveau est respecté ***(-3 par erreur)***. **\_\_\_\_\_\_/30**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau  Objets | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Trésor | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Ouvreurs | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Flèches | 18 | 16 | 14 | 12 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | 0 |
| Télé-transporteurs | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| Télé-récepteurs | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

**Déroulement d'un niveau de jeu (10 pts) \_\_\_\_\_\_/10**

* + Si le joueur lance un niveau et au bout de 60 secondes, il ne trouve pas le trésor, le niveau recommence

🞎 Oui 🞎 Non

* + Le joueur recommence un niveau, le trésor ne change pas de place 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau, les flèches ne changent pas de place 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau, les télé-transporteurs ne changent pas de place 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau, les télé-récepteurs ne changent pas de place 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau, le nombre d'ouvreurs de début est rétabli 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau, les murs ouverts durant le niveau sont refermés. 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau, le temps est remis à 60 secondes 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau, le joueur est replacé au dans l'enclos au centre du dédale 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau, l'obstacle fermant l'enclos est enlevé 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le joueur franchit le niveau 10, le jeu s'arrête 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le niveau est indiqué 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le temps qui s'écoule est indiqué 🞎 Oui 🞎 Non
  + La durée d'un niveau a été mis dans une variable globale 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le courriel concernant la variable globale (durée d'un niveau) a été envoyé à l'enseignant 🞎 Oui 🞎 Non

**Score (5 pts) \_\_\_\_\_\_/5**

* + Le score est dessiné 🞎 Oui 🞎 Non
  + Au début du jeu, au niveau 1, 300 pts sont accordés au joueur 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau : -200 points 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur trouve le trésor : +10 \* nombre de secondes restantes 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur ouvre un mur à l'aide d'un ouvreur de murs: -50 points 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur passe en mode vue aérienne: -10 points pour chaque seconde écoulée 🞎 Oui 🞎 Non
  + On voit la diminution du nombre de points modifiée à chaque seconde écoulée en mode vue aérienne

🞎 Oui 🞎 Non

* + Si le joueur passe moins d'une seconde en vue aérienne, il ne perd rien 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le score est inférieur à 200 à la fin d'un niveau et que le joueur doit recommencer ce niveau, la partie se termine automatiquement ("Game Over") 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le score est inférieur à 50, le joueur ne peut plus utiliser ses ouvreurs de murs 🞎 Oui 🞎 Non
  + Si le score est inférieur à 10, le joueur ne peut plus être en mode vue aérienne 🞎 Oui 🞎 Non
  + Autres et remarques:

**Sons et musiques (5 pts) \_\_\_\_\_\_/5**

* + Au début du 1er niveau et de chacun des autres niveaux 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur trouve le trésor 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le temps restant tombe à 0 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur ouvre un mur 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur est télétransporté dans un télé-récepteur 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur recommence un niveau et son score est inférieur à 200 (**Game over**) 🞎 Oui 🞎 Non
  + Le joueur franchit les 10 niveaux 🞎 Oui 🞎 Non
  + Autres et remarques:

**Qualité de l’interface : \_\_\_\_\_\_/20**

* + Points forts :

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* + Points faibles :

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_