Date Groupe TD	Equipes =>														
Qualité de la présentation orale (clarté dans les explications, cohérence de l'argumentation, cohésion de l'équipe) avec un petit scénario															
de fonctionnement de votre système préparé à l'avance, en tenant compte des critères suivants et de la durée maximale de présentation	2 pts														
Menu d'accueil (règles, touches clavier ou/et souris, nouvelle partie, continuer partie sauvegardée, voir les scores) avec blindage	2 pts														
Tableau 1 : uniquement de la glace fine et des murs (ils ne bougent pas) et permet au joueur la prise en main du personnage principal	3 pts														
Tableau 2 : ajoute la « banquise épaisse » qui sont en fait des cases sur lesquelles ECEMAN peut passer deux fois avant qu'elles ne se brisent (au premier passage, la banquise épaisse se transforme en glace fine)	3 pts														
Tableau 3 : met en scène des outils comme par exemple : o « une tondeuse » qu'ECEMAN peut pousser et qui brise toute la glace sur sa lancée jusqu'à s'arrêter sur un mur. o Des briques de mur qu'ECEMAN peut pousser pour les déplacer dans les 4 directions o Des « potions de légèreté » qui permettent à ECEMAN de passer sur la glace sans la briser	4 pts														
Tableau 4 : ajoute un tunnel dans lequel ECEMAN doit passer pour passer d'une zone fermée du tableau à une autre zone fermée qui contient entre autres la porte de sortie (le tunnel est virtuel, la porte d'entrée du tunnel se trouve dans une des zones fermées et lorsqu'ECEMAN l'emprunte il ressort par l'autre porte du tunnel dans une autre zone fermée, sans possibilité de faire marche arrière)	3 pts														
Tableau 5 : un ou plusieurs ennemis qui « balayent le terrain » en se déplaçant de gauche à droite ou de haut en bas en changeant de direction au contact d'un mur ou d'un obstacle. Si ECEMAN touche un ennemi, le tableau est perdu et doit être recommencé	5 pts														
Tous les tableaux doivent être jouables. Aucune case de glace ne doit être inaccessible à ECEMAN (par exemple, complètement entourée de murs) et l'empêcher de terminer un tableau	2 pts														
Tout tableau terminé est sauvegardé dans un fichier pour permettre de continuer une partie sauvegardée (tableau suivant)	2 pts														
Déroulement d'une partie : lorsque l'utilisateur commence à jouer (nouvelle partie ou reprise d'une ancienne partie), le tableau affiché est à refaire depuis le début	2 pts														
Score calculé (compteur de temps et de cases de glace brisées), affiché et stocké dans un fichier	2 pts														
La qualité visuelle, la fluidité, l'ergonomie et l'originalité particulière de l'interface graphique	8 pts														
Javadoc commentée (en adéquation avec le diagramme de classes)	2 pts														
Total sur 40 (ramené à 20 ci-dessous)	40 pts	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
													_		
Note sur 20	20 pts	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Exemples d'extensions possibles BONUS:  - Tableaux supplémentaires apportant des innovations ou des difficultés spécifiques (nouveaux outils, nouveaux bonus, nouveaux ennemis)  - Editeur de tableau  - IA intelligente (jeu contre des ennemis intelligents)  - Plusieurs ECEMAN s'affontent soit en mono-poste, soit en réseau		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Exemples d'extensions possibles BONUS:  - Tableaux supplémentaires apportant des innovations ou des difficultés spécifiques (nouveaux outils, nouveaux bonus, nouveaux ennemis)  - Editeur de tableau  - IA intelligente (jeu contre des ennemis intelligents)  - Plusieurs ECEMAN s'affontent soit en mono-poste, soit en réseau  - etc.	2 pts	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Exemples d'extensions possibles BONUS:  - Tableaux supplémentaires apportant des innovations ou des difficultés spécifiques (nouveaux outils, nouveaux bonus, nouveaux ennemis)  - Editeur de tableau  - IA intelligente (jeu contre des ennemis intelligents)  - Plusieurs ECEMAN s'affontent soit en mono-poste, soit en réseau  - etc.  Pas de pattern MVC NOTE NEGATIVE	2 pts -2 pts	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Exemples d'extensions possibles BONUS:  - Tableaux supplémentaires apportant des innovations ou des difficultés spécifiques (nouveaux outils, nouveaux bonus, nouveaux ennemis)  - Editeur de tableau  - IA intelligente (jeu contre des ennemis intelligents)  - Plusieurs ECEMAN s'affontent soit en mono-poste, soit en réseau  - etc.	2 pts	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Exemples d'extensions possibles BONUS:  - Tableaux supplémentaires apportant des innovations ou des difficultés spécifiques (nouveaux outils, nouveaux bonus, nouveaux ennemis)  - Editeur de tableau  - IA intelligente (jeu contre des ennemis intelligents)  - Plusieurs ECEMAN s'affontent soit en mono-poste, soit en réseau  - etc.  Pas de pattern MVC NOTE NEGATIVE  Crash ou exécution instable NOTE NEGATIVE	2 pts -2 pts -2 pts														

Date Groupe TD	Equipes =>							

Date Groupe TD	Equipes =>							

Date Groupe TD	Equipes =>						