**TP Final – Fichier de correction**

Nom : «Prénom»«Nom» /304

|  |
| --- |
| **Section** |
| **Général** | * ~~4 couches d’affichage toutes utilisées~~ * ~~4 masques tous utilisés~~ * ~~4~~ *~~prefabs~~* * Terminer le jeu en 2 minutes | /4  /4  /4  /4  /16 |
| **Menu** | * ~~Titre~~ * ~~Sous-titre différent~~ * ~~Bouton démarrer~~   + ~~Fon au noir sortie~~   + ~~Fondu entrée~~ * ~~Bouton quitter~~ * 1 effet de particule (continu) * ~~1 arrière-plan~~ * ~~2 images (animées ou non)~~ * ~~1 séquence animée avec une coroutine~~ | /2  /2  /4  /4  /4  /4  /2  /2  /4  /4  /32 |
| **Visuel** | * ~~6 objets de jeu~~   + ~~1 contrôleur - point flottant~~   + ~~1 contrôleur - booléen~~   + ~~Maximum 4 images statiques~~ * ~~2 effets de particules (explosions)~~   + ~~Code~~ * ~~2 effets de particules (continu)~~ * ~~1 indicateur dans une interface~~ * ~~1 queue (~~*~~motion trail~~*~~) triangulaire~~ | /12  /10  /6  /4  /4  /4  /4  /8  /4  /56 |
| **Mécanique** | * ~~4 objets de jeu qui sont bougé par code~~ * ~~1 objet poussé~~ * ~~1 matériel physique~~ * ~~2~~ *~~OnCollisionEnter2D~~*   + ~~1 filtrer masques~~ * ~~1~~ *~~OnTriggerEnter2D~~* * ~~1 rayon~~    + ~~réponse au touché~~ * ~~2 évènements~~ * ~~2 tuilages uniques~~ | /16  /4  /4  /8  /4  /4  /6  /10  /12  /20  /88 |
| **Fin jeu** | * ~~Nom du/des créateur(s)~~ * ~~2 images (animées ou non) différentes du menu~~ * ~~1 séquence animée avec une coroutine diff du menu~~ * ~~1 arrière-plan~~ | /2  /4  /4  /2  /12 |
| **Technique** | * Cohérence visuelle * Cohérence design de l’expérience * Quantité/impact des bugs * Qualité du code * Organisation dans Unity | /20  /20  /20  /20  /20  /100 |