

Projet Pacman : première partie

Pas de manuel: -0,5

19 - 0,5 → 18,5/20

Groupe :

Le programme est correctement commenté	++	+	=	-	--	
Le programme utilise des algorithmes performants et évite tout travail redondant	++	+	=	-	--	(1)
Le programme est correctement structuré	++	+	=	-	--	(2), (3), (4)
Les principes et les instructions de programmation graphique sont utilisés à bon escient	++	+	=	-	--	(5)
Le graphisme mis en œuvre est réaliste, ergonomique et n'est pas fatigant pour les yeux	++	+	=	-	--	
Les éléments graphiques (y-compris les boutons graphiques) exploitent suffisamment les possibilités offertes par OpenGL	++	+	=	-	--	
L'utilisation de l'univers de dessin et des transformations géométriques est en cohérence avec la philosophie de la programmation graphique	++	+	=	-	--	
Les 3 viewports requises sont présentes et répondent aux exigences	++	+	=	-	--	
La distorsion dans les différentes viewports est gérée correctement	++	+	=	-	--	
Les déplacements via le clavier sont gérés correctement	++	+	=	-	--	
Les déplacements via la souris sont gérés correctement	++	+	=	-	--	
Les possibilités à offrir à l'utilisateur sont implémentées correctement	++	+	=	-	--	(1)
Le mouvement de la bouche du pacman et ses changements d'aspects sont implémentés correctement	++	+	=	-	--	
Le déplacement du pacman se fait "en continu"	++	+	=	-	--	
Le graphisme fait preuve d'un effort de sophistication	++	+	=	-	--	pas de manuel
Un fantôme est correctement implémenté	++	+	=	-	--	

(1) Pas moyen de commentez une nouvelle partie car sans copie du texte + j'en ai complètement bloqué et plus de rés. cf. vers.

(2) Pacman :: Pacman() et Pacman :: reset() → code redondant. + Idem du clone Fantôme.

(3) Pacman :: declementSuperPac() → constante "hardcodée".

(4) Dans classe Pacman, int rouge, vert, bleu jamais utilisés.

(5) Styles définis par `glQuadricDrawStyle(---)` toujours les mêmes → un seul appel par quadratique, via le constructeur approprié.

(1) Le nb de vies n'est pas réinitialisé et le mode "game-over" n'est pas possible le cas échéant lorsque l'on demande une nouvelle partie. Les 2 sont liés puisque `Reset::gameOver()` se base sur le nb de vies... et `Pacman::reset()` ne touche pas à ce nb. de vies.