

TP3 – Rétroaction audiovisuelle

/100

Commentaires Généraux :

Animation des agents

/15

Les agents sont animés.	(3)	<input type="text"/>
Les agents ont plus d'une animation.	(6)	<input type="text"/>
L'animation des agents est coordonnée aux événements de la simulation.	(9)	<input type="text"/>
Le système d'animation ne présente pas de bogues majeurs.	(12)	<input type="text"/>
Les animations sont structurées de façon à être fluides et réactives.	(15)	<input type="text"/>

Commentaires :

Animation de l'interface graphique

/20

L'interface est animée.	(3)	<input type="text"/>
L'animation est effectuée par du code écrit par l'équipe.	(6)	<input type="text"/>
L'interface comporte plusieurs types d'animations.	(9)	<input type="text"/>
Les animations utilisent du easing.	(12)	<input type="text"/>
Le système d'animation ne présente pas de bogues majeurs.	(15)	<input type="text"/>
Les animations sont structurées de façon à être fluides et réactives.	(18)	<input type="text"/>
L'animation de l'interface est agrémentée de VFX et de SFX.	(20)	<input type="text"/>

Commentaires :

Effets visuels

/15

L'application présente un système de particules.	(3)	<input type="text"/>
L'application présente plusieurs systèmes de particules variées.	(6)	<input type="text"/>
Les effets de particules sont accompagnés d'effets lumineux.	(9)	<input type="text"/>
Les effets de particules sont « poolés » et mis en cache.	(12)	<input type="text"/>
Le système de pooling ne présente pas de bogue.	(15)	<input type="text"/>

Commentaires :

Ambiance sonore /15

L'application fait jouer une musique d'arrière-plan.	(3)	<input type="text"/>
L'application fait jouer plusieurs musiques d'arrière-plan.	(6)	<input type="text"/>
Des effets sonores environnementaux (foleys) complètent l'ambiance sonore.	(9)	<input type="text"/>
Les effets sonores sont spatialisés.	(12)	<input type="text"/>
Le volume de la musique et des foleys peut être ajusté séparément.	(15)	<input type="text"/>

Commentaires :

Effets sonores /15

Les actions de la simulation sont accompagnés d'effets sonores.	(3)	<input type="text"/>
Il y a plus d'un effet sonore.	(6)	<input type="text"/>
Les effets sonores sont bien synchronisés avec la simulation.	(9)	<input type="text"/>
Les effets sonores sont spatialisés.	(12)	<input type="text"/>
Le volume des SFX peut être ajusté séparément des autres sons.	(15)	<input type="text"/>

Commentaires :

Génération procédurale de l'environnement (par :) /20

L'environnement est recomposé à l'exécution en disposant des « blocs » selon un plan.	(3)	<input type="checkbox"/>
La structure du niveau est générée procéduralement en permutant quelques gros blocs.	(6)	<input type="checkbox"/>
La structure du niveau est générée procéduralement.	(9)	<input type="checkbox"/>
La structure générée est toujours jouable.	(12)	<input type="checkbox"/>
La génération est paramétrable et reproductible par germe.	(15)	<input type="checkbox"/>
Une variation dans le visuel est générée lors de la reconstitution.	(18)	<input type="checkbox"/>
L'environnement généré est varié et animé	(20)	<input type="checkbox"/>

Commentaires :

Personnalisation de l'avatar (par :) /20

L'utilisateur peut choisir entre une sélection d'avatar préconstruits.	(3)	<input type="checkbox"/>
L'utilisateur peut changer la couleur de l'avatar.	(6)	<input type="checkbox"/>
L'utilisateur peut choisir plusieurs couleurs de son avatar séparément.	(9)	<input type="checkbox"/>
Le joueur peut modifier la transformation de base de son modèle.	(12)	<input type="checkbox"/>
L'avatar est construit par composition de maillages.	(15)	<input type="checkbox"/>
L'avatar est construit par combinaisons de maillages.	(18)	<input type="checkbox"/>
La combinaison de maillages utilise un système de masque.	(20)	<input type="checkbox"/>

Commentaires :

Musique dynamique (par :) /20

La musique des menus est différente de la musique du gameplay.	(3)	<input type="checkbox"/>
Des « jingles » sont jouées lors d'événements clés de la simulation.	(6)	<input type="checkbox"/>
La musique du gameplay change en fonction des événements de la simulation.	(9)	<input type="checkbox"/>
La transition des musiques se fait par fondu croisé.	(12)	<input type="checkbox"/>
Le système de musique dynamique ne présente pas de bogues.	(15)	<input type="checkbox"/>
Les pistes sont synchronisées pour modifier l'ambiance musicale de façon fluide.	(18)	<input type="checkbox"/>
Un système de mixage dynamique modifie l'ambiance musique en utilisant des canaux.	(20)	<input type="checkbox"/>

Commentaires :