Nicolas Dionne, Samuel Vincent  
Groupe: 0001

**Travail pratique #2**

Travail présenté à Monsieur Pierre Poulin

Programmation de jeux vidéo II  
420-V21-SF

Département des techniques d’intégration multimédia  
Programme des techniques de l’informatique – programmation de jeux vidéo  
Cégep de Sainte-Foy  
2017-04-02

**Table des matières**

[1 Notes concernant la remise 1](#_Toc460492400)

[2 Grille d’auto-évaluation du travail 1](#_Toc460492401)

# Notes concernant la remise

Il faut noter que nous nous sommes indirectement diviser le mandat commun. En effet, Samuel a codé la classe *Grid*, alors que Nicolas a codé la classe *PacmanGame*. Les tests unitaires associés à ces classes ont aussi été codées selon la personne en charge.

Au niveau des bonus, les sons pour manger une pastille et manger un fantôme (y compris sa mécanisme) ont été complétés.

Voici quelques idées pour améliorer le jeu :

* Varier le mouvement des fantômes.
* Ajouter les sons de début et de fin de partie.
* Améliorer l’esthétisme général, surtout au niveau des animations.
* Ajouter une boite pour le score courant.
* Etc…

**Mandat 1 (Samuel Vincent)**

**Mandat 2 (Nicolas Dionne)**

Les fantômes laissent place à l’amélioration. En effet, il arrive que ceux-ci se superposent, et donc ne forment qu’un fantôme (puisqu’ils ont la même position). Il s’agit peut-être d’une mauvaise utilisation du délai demandé, ou aussi d’une mauvaise position dans la cage des fantômes. Néanmoins, la récursivité pour retrouver *Pacman* fonctionne correctement.

Aussi, certains tests unitaires ne sont peut-être pas bien écrits (avec les valeurs demandées), et un test particulier ne retourne pas la valeur attendue.

# Grille d’auto-évaluation du travail

Complétez la grille d’auto-évaluation ci-jointe.

Vous devez **inscrire une note** partielle pour **chaque élément** figurant dans la grille.

Vous devez aussi **écrire un bref commentaire** expliquant pourquoi vous pensez mériter la note en question.

**Si vous ne mettez pas de commentaire, cela sera considéré comme si vous n’avez pas rempli correctement l’item de la grille.**

