

HTML5 – Méthodologie

Projet final : Grille d'évaluation

J.-Y. Plantec

1. Chargement. Est-ce que l'écran d'accueil (le titre, une image représentant le jeu, le texte et le bouton) s'affiche au chargement (et masque les autres, bien entendu) ? Si oui, donner les 2 points ; s'il manque le titre ou l'image ou le texte donner 1 point ; s'il manque le bouton, donner 0 point.
2. Écran d'accueil. Est-ce que, si on clique sur le bouton **Jouer**, on affiche l'écran de jeu (la consigne du premier niveau, le canvas avec des balles - même non animées - et le bouton **Quitter**) ? Si oui, donner les 2 points ; s'il manque un des trois éléments (par exemple, pas de consigne ou canvas vide ou bouton absent) donner 1 point ; s'il manque deux éléments donner 0 point.
3. Écran de jeu. Est-ce que pour le premier niveau (au moment de l'affichage de l'écran de jeu) les balles descendent ? Si oui, donner les 2 points ; sinon donner 0 point.
4. Écran de jeu. Est-ce que, si on clique sur une des balles, cette balle disparaît ? Si oui, donner les 2 points ; sinon donner 0 point.
5. Écran de jeu. Est-ce que, si le temps de jeu dépasse un certain nombre de secondes (on cherchera/modifiera dans le code la valeur définie pour le temps limite), on affiche un écran de bilan (même sans le récapitulatif ni les boutons) ? Si oui, donner les 2 points ; sinon donner 0 point.
6. Écran de jeu. Est-ce que, si les balles correspondant à un niveau donné sont toutes passées, on passe au niveau suivant ou à l'écran de bilan après le dernier niveau ? Si oui, donner les 4 points ; sinon, si on passe bien au niveau suivant lorsqu'il existe, mais pas à l'écran de bilan après le dernier niveau, donner 2 points ; sinon, si on passe directement à l'écran de bilan après le premier niveau de jeu (et avant la fin du temps imparti), donner 1 point ; sinon (s'il ne se passe rien après que les balles correspondant à un niveau donné sont toutes passées) donner 0 point.
7. Écran de jeu. Est-ce que, si les balles ont toutes disparu après un clic, on passe au niveau suivant ? Si oui, donner les 2 points ; sinon donner 0 point.
8. Écran de jeu. Est-ce que, si au moment de changer de niveau et que c'est le dernier niveau qui vient de passer, on passe à l'écran de bilan (même sans le récapitulatif ni les boutons) et on masque les autres écrans ? Si oui, donner les 2 points ; sinon donner 0 point.
9. Écran de jeu. Est-ce que, si l'on clique sur le bouton **Quitter**, on passe à l'écran d'accueil (et on masque les autres écrans) ? Si oui, donner 1 point ; sinon donner 0 point.
10. Écran de bilan. Est-ce que le texte récapitulatif s'affiche avec le score réalisé ? Si oui, s'il affiche le nombre de points obtenus ET le nombre de points maximal, donner 4 points ; s'il affiche seulement le nombre de points obtenus OU le nombre de points maximal, donner 2 points ; sinon donner 0 point.
11. Écran de bilan. Est-ce que les deux boutons **Accueil** et **Rejouer** s'affichent ? Si oui, donner 1 point ; sinon donner 0 point.
12. Écran de bilan. Est-ce que, si l'on clique sur le bouton **Rejouer**, on repasse à l'écran de jeu et le jeu est réinitialisé (pour ce point, il faudra éventuellement étudier le code) ? Si oui, donner 2 points ; sinon, si on repasse à l'écran de jeu sans réinitialiser (ou le contraire), donner 1 point ; sinon donner 0 point.
13. Écran de bilan. Est-ce que, si l'on clique sur le bouton **Accueil**, on repasse à l'écran d'accueil et le jeu est réinitialisé (pour ce point, il faudra éventuellement étudier le code) ? Si oui, donner 2 points ; sinon, si on repasse à l'écran d'accueil sans réinitialiser (ou le contraire), donner 1 point ; sinon donner 0 point.
14. Cahier de spécifications. Si le cahier de spécifications contient le but du jeu en quelques mots, un dessin (scanné ou sous forme de photo) de conception, un texte décrivant les tables taille, couleur, niveaux et balles en indiquant comment on va les utiliser (objet ou non), donner 2 points. S'il manque une de ces informations, donner 1 point. S'il n'y a pas de cahier, donner 0 point.