

420-V21-SF Programmation de jeux vidéo II Travail pratique #1 Le jeu de Tetris Pondération: 10% Grille d'évaluation
--

Codification (50%)	Nombre d'occurrences	Correct?	Notes partielles	Pondérations	Notes pondérée
Clarté / lisibilité et efficacité du code Les types de données utilisés sont adéquats. (TDA) Les variables sont initialisées lors de la déclaration(VID) Le code des instructions est efficace (CIE). Les variables sont correctement nommées et leurs noms sont représentatifs de leurs contenus. (VCC) Les structures de contrôle adéquates ont été utilisées. (SCA) Le code des instructions est clair. (CIC) <u>Commentaires généraux</u>	0		100%	25%	25%
Classes Chaque classe est précédée d'un commentaire qui en explique le rôle (CC) <u>Commentaires généraux</u>	0		100%	3%	3%
Propriétés et constantes Les propriétés sont correctement nommées (PCN) La visibilité des propriétés et constantes est correctement spécifiée. (VPC) Chaque propriété est précédée d'un commentaire qui en explique le rôle et qui décrit avec précision les valeurs possibles (lorsque cela est pertinent) (PC) <u>Commentaires généraux</u>	0		100%	8%	8%
Constructeurs Les constructeurs initialisent toutes les propriétés (CIP) <u>Commentaires généraux</u>	0		100%	6%	6%
Méthodes Les méthodes sont correctement nommées (MCN) La visibilité des méthodes est correctement spécifiée. (VM) Chaque méthode est précédée d'un commentaire qui en explique le rôle et qui décrit avec précision les paramètres) (MCP) <u>Commentaires généraux</u>	0		100%	8%	8%

Fonctionnalités et tests(60%)		Notes partielles	Pondérations	Notes pondérée
Interface utilisateur Le titre du jeu est affiché dans la barre de titre Le joueur peut quitter le jeu adéquatement Le pointage est correctement affiché et une attention a été portée à l'esthétisme. <u>Commentaires généraux</u>	Oui Oui Oui	100% 100% 100%	1% 1% 1%	1% 1% 1%
Le tétrmino courant Le tétrmino s'affiche correctement. Le tétrminose déplace vers le bas correctement. Il est possible de déplacer le tétrmino de gauche à droite. Il est impossible de déplacer le tétrmino au-delà de la zone de jeu. Il y a un deuxième type de tétrmino Il y a plus de deux types de tétrmino Il est possible de faire tourner le tétrmino dans le sens des aiguilles d'une montre Il est possible de faire tourner le tétrmino dans le sens contraire des aiguilles d'une montre Il est impossible de faire tourner le tétrmino au-delà de la zone de jeu. Il est possible de faire déplacer le tétrmino vers le bas de manière forcée (en appuyant sur une touche). <u>Commentaires généraux</u>	Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui	100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100%	5% 5% 2% 3% 2% 2% 2% 2% 2% 2% 3%	5% 5% 2% 3% 2% 2% 2% 2% 2% 2% 3%
La surface de jeu et le pointage Le tétrmino se fige correctement dans le jeu lorsqu'il ne peut plus descendre. Les lignes complètes sont correctement retirées de la surface de jeu Le pointage se met à jour correctement lorsqu'une ligne est complétée. <u>Commentaires généraux</u>	Oui Oui Oui	100% 100% 100%	4% 7% 3%	4% 7% 3%
La fin de partie - La fin de partie est correctement détectée - Le joueur peut recommencer ou quitter Le jeu. <u>Commentaires généraux</u>	Oui Oui	100% 100%	3% 2%	3% 2%
Tests La class <u>Tetromino</u> Le constructeur est correctement testé La méthode CanMoveLeft est correctement testée La méthode MoveLeft est correctement testée La méthode CanMoveRight est correctement testée La méthode MoveRight est correctement testée La méthode CanRotateCW est correctement testée La méthode RotateCW est correctement testée La méthode CanRotateCCW est correctement testée La méthode RotateCCW est correctement testée La méthode IsRowCompleted est correctement testée La méthode RemoveCompletedRows est correctement testée <u>Commentaires généraux</u>	Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui Oui	100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100%	10% 10% 10% 10% 10% 10% 10% 10% 10% 10% 10%	10% 10% 10% 10% 10% 10% 10% 10% 10% 10% 10%
Qualité du français		Nb fautes	0	0
Pénalité si retard:	Non			0%
Total:				110%