**Jeu vidéo 4**

**Grille d’Évaluation de la qualité du projet**

**Titre du projet : L'éveil du gardien**

**Date de l’évaluation : 2024-05-22** **Numéro d’équipe : V3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspects du projet | Notes (/10)\* | Commentaires (vous devez expliquer chaque note) |
| **Niveau de finition** |  |  |
| Déroulement sans bogues majeurs | 7.5 | Bogue quand on block et on va sur un effecteur (on reste pris sur l’effecteur) |
| Qualité de la langue | 9 | Quelques erreurs occasionnelles |
| Style et harmonie générale du projet (visuel, sonorisation et interactivité) | 8 | Très bonne qualité visuelle, quelques petits hics dans la sonorisation |
| **Visuel** |  |  |
| Tuiles et décors | 7.5 | Malgré le décor très réussi, les tuiles pourraient varier un peu. |
| Objets | 7 | Le style des objets est très beau, mais c’est difficile pour les usagers de comprendre à quoi sert un objet, notamment la clé pour la porte. |
| Personnage | 7 | Le personnage est réussi. Il manque peut-être un peu de personnalité. |
| Animations | 7 | Les animations sont généralement fluides. Le nombre de frame est limité pour l’animation de saut. |
| Éclairages et effets visuels | 7.5 | L’éclairage n’a rien de spécial. Les normal maps sont un effet visuel intéressent. |
| **Code** |  |  |
| Lisibilité et nomenclature | 8 | La nomenclature est majoritairement conforme aux exigences demandées, mais la lisibilité pourrait être améliorée. |
| Organisation des classes et fonctions | 8 | Le projet suit le modèle d’organisation de programmation orientée objet, mais les fonctions pourraient parfois être |
| Efficacité du code (réduction de la répétition, simplicité des algorithmes) | 7 | Certains scripts sont redondants, et certains algorithmes sont un peu compliqués pour ce qu’ils auraient pu être |
| Documentation du code  (pour un observateur extérieur!) | 8 | La documentation est claire, extensive et concise, mais peut parfois être redondante avec le nom des classes et variables |
| **Ergonomie** |  |  |
| Organisation des interfaces | 6.5 | Simple et efficace, pourrait bénéficier de meilleures descriptions et mieux assister le joueur dans sa navigation. |
| Affordance\*\* des objets | 4 | La fonctionnalité des objets n’est pas facile à deviner par leur forme et leurs couleurs. |
| Clarté de la rétroaction | 4 | La rétroaction est très subtile. Utilisé une combinaison de plusieurs effets la rendrait plus claire. |
| Contrôle du personnage (précis et intuitif?) | 6.5 | Des contrôles assez génériques de jeu de plateforme. |
| Fluidité et ajustement de la caméra | 8 | La caméra est agréable, elle prend un peu d’avance sur le joueur pour lui permettre de voir ce qui l’attend. Elle pourrait avoir plus de fonction comme zoomer dans des moments pertinents ou se positionner de manière à rendre l’affrontement avec des ennemis plus agréable. |
| **Interactivité** |  |  |
| Actions possibles avec les objets | 5 | Le double-saut et l’esquive sont peu utile puisque les salles ont été conçus pour être navigable sans ces objets. |
| Comportement des opposants | 7.5 | Les opposants ont on comportement qui met le joueur au défi. À l’occasion, les opposants se détachent de leur plateforme et flottent en l’air. |
| Interactions avec les opposants | 6 | Le comportement des opposants n’est pas clairement communiqué. On ne sait pas quand ils s’attaquent au joueur ou non. On ne sait pas s’ils sont morts ou pas non plus. |
| Plaisir du joueur | 8 | Le déplacement du personnage avec les effecteurs est agréable. Les ennemis donnent un petit défi supplémentaire. |
| **Sonorisation** |  |  |
| Effets sonores (clairs et bien adaptés?) | 8 | Clairs et bien adapté s |
| Pistes musicales (appropriées, intéressantes et stimulantes?) | 7 | L’espace sonore n’est pas extrêmement développé ou explorer. La musique ajoute une ambiance sans distraire de l’expérience de jeu, mais elle pourrait apporter plus. |
| Balance des volumes | 7 | Le son des effets est un peu fort |

\* Barème : 6 c’est le niveau de qualité minimal qui serait acceptable pour les utilisateurs d’un jeu indépendant

10 c’est le niveau de qualité d’un excellent jeu indépendant (professionnel).

\*\* Affordance : *« Capacité d’un objet à suggérer sa propre utilisation. »* (Antidote)   
 Exemple visuel de l’affordance : <https://zivtech.com/sites/default/files/inline-images/7_0.png>