Samuel Masson  
Groupe: 0001

**Travail pratique #3**

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  
2016-05-26

**Table des matières**

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

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

# Notes concernant la remise

Insérez ici toute information pertinente concernant votre remise.

Si certaines parties n’ont pas pu être complétées, indiquées lesquelles et expliquez pourquoi elles n’ont pas pu être achevées.

Si vous avez réalisé la partie bonus, expliquez ici clairement les éléments que vous avez implémentés.

Détaillez dans le tableau suivant les comportements de vos trois types d’ennemis :

|  |  |
| --- | --- |
| **Types** | **Descriptions du comportement** |
| Triangle | Le triangle se déplace de façon aléatoire s’il ne rencontre pas le joueur. Dans le cas contraire, celui-ci se lance en poursuite tout en tirant à vue. |
| Carré | Le carré se comporte sensiblement comme le triangle, sauf qu’il est plus lent et tire à tous les 90 degrés autours de lui par des rafales. |
| Cercle | Le cercle ne cherche pas le joueur, il se laisse surprendre, mais un fois rencontré, il lancera un grand nombre de petits projectiles dont les angles de trajectoire seront aléatoires. |

Le jeu est fait en totalité avec des ajouts supplémentaires. J’ai cependant omis de faire le dictionnaire comme vous l’avez demandé. J’ai suivi mon instinct pour ce projet.

# 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.**

