

Tâches	Points Obtenus	Points Maximum	Commentaires
En Jeu			
Items	0	5	
- 5 Items différents (Actifs & passif)			
- Une façon de les récupérer pendant la partie (Pas juste les items de départ)			
- Un moyen de voir visuellement les items du joueur			
Logique et Propreté du code	0	5	
Enemies			
3 Enemies différents	0	3	
Enemies doivent pouvoir bouger	0	2	
Enemy doit attaquer (Free ou directionnel)	0	2	
Enemy doit avoir un système de vie	0	2	
Enemies doit avoir plusieurs difficultés pour un sentiment de progression	0	2	
Enemies doivent avoir la même logique que le joueur pour les items/effets (Peuvent avoir des items)	0	3	
Le jeu doit avoir un boss avec un AI Complexe (Pattern)	0	3	
Logique et Propreté du code	0	10	
Persistence			
Une sauvegarde de l'état actuel du jeu doit être possible (progression du joueur et toute autre information pertinente)	0	3	
- Vie du joueur			
- Items du joueur			
- Stats du joueur (si il y en a)			
- Niveau ou meta-progression (si il y en a)			
Un chargement de l'état sauvegardé du jeu doit être possible	0	3	
Logique et Propreté du code	0	3	
Audio			
Les Enemies et Boss doivent avoir de l'audio	0	1	
Les projectiles et effets doivent avoir de l'audio	0	1	
Logique et Propreté du code	0	3	
Level			
3 Level différent (change les spawn des ennemies)	0	1	
- Chaque level a une combinaison d'ennemis différent (Augmenter la difficulté par niveau)			
Logique et Propreté du code	0	3	
Menu InGame			
Écran de Victoire	0	1	
Écran de Game Over	0	1	
Pause Menu (Bonne place à afficher les items et stats)	0	1	
Logique et Propreté du code	0	3	
Projet Unity			
Respect des normes de programmation	0	1	
Propreté du projet	0	1	
Git	0	1	
Total	0	64	