# Fiche de correction du projet Chat

Nom de l’étudiant: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Général (25%) |  |
| * Qualité du code (indentation, structure, code nettoyé, utilisation de git) * Fonctionnement général du chat   (affichage de la liste des membres, connexion, etc.)   * Nom de l’usager conservé/réaffiché (par local storage) * README.md contenant votre nom et le descriptif de vos animations | 13 %  5 %  3 %  4 % |
| Interface, ergonomie et expérience usager (30 %) |  |
| * Appréciation générale, effet « wow » * Immersion générale (complétude, qualité des animations, UI, UX, raffinement de l’interface, des boutons, des champs des formulaires, de la police de caractères, des messages du chat et des usagers connectés, etc.) * Le site est « un peu » responsive (il accommode au moins une résolution minimale à 1100px) * Défilement vers le bas si beaucoup de messages | 3 %  20 %  5 %  2 % |
| Animation(s) et DOM (30%) |  |
| * Utilisation du DOM pour gérer certains éléments de la page(append + remove + innerHTML/innerText) * Ajout/suppression de *sprites* au cours de l’animation * Un enchaînement   (ex : le *sprite* se déplace, puis fait une attaque après 2 secondes)   * Modification de l’état des *sprites* au cours de l’animation   (ex : la vie du *sprite* descend, donc il est plus transparent)   * Mouvement de sprites (x, y)   (ex : la vie du *sprite* descend, donc il est plus transparent)   * Programmation par objet pour au moins 2 types de *sprite*   (utilisation d’au moins 2 classes différentes pour gérer les *sprites)* | 10 %  4 %  4 %  4 %  4 %  4 % |
| Les événements (15%) |  |
| * Gestion de 2 événements différents en fonction du clavier * Gestion de 2 événements différents en fonction de la souris * Utilisation d’un message reçu dans le chat pour générer un comportement (ex : une animation) | 6 %  6 %  3 % |
| Total : | **100 %** |