**Jeu vidéo 4**

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

**Titre du projet : Donjon des ombres**

**Date de l’évaluation : 2024/05/22 Numéro d’équipe : J6**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspects du projet | Notes (/10)\* | Commentaires (vous devez expliquer chaque note) |
| **Niveau de finition** |  |  |
| Déroulement sans bogues majeurs | 9 | De notre côté, on en a pas découvert depuis la remise. |
| Qualité de la langue | 6 | Acceptable |
| Style et harmonie générale du projet (visuel, sonorisation et interactivité) | 9 | Harmonie très belle. Sonorisation de haute qualité |
| **Visuel** |  |  |
| Tuiles et décors | 7.5 | Visuel relativement beau |
| Objets | 8 | Objets beaucoup plus visible |
| Personnage | 6.5 | Quelques parties du personnage toujours plus-ou-moins visible |
| Animations | 6.5 | Problèmes sur la fluidité du personnage. Limitations dû à la construction du personnage. Plutôt basique |
| Éclairages et effets visuels | 7 | Acceptable |
| **Code** |  |  |
| Lisibilité et nomenclature | 5.5 | Passable, organisation acceptable. On peut se retrouver dans le code. Raphael : « beaucoup trop de commentaires. » |
| Organisation des classes et fonctions | 5.5 | Acceptable |
| Efficacité du code (réduction de la répétition, simplicité des algorithmes) | 6.5 | Peu de répétition mais les algorithmes sont peut-être mélangeant parfois. |
| Documentation du code  (pour un observateur extérieur!) | 8 | Beaucoup de commentaires, généralement précis qui expliquent le code. Selon l’artiste, il y a trop de commentaires. |
| **Ergonomie** |  |  |
| Organisation des interfaces | 6 | Il y a des interfaces plus gros (pas toujours constant), des thèmes de couleurs différents, etc… |
| Affordance\*\* des objets | 6.5 | Acceptable, généralement, on peux comprendre ce que les objets faits (exceptions : porte, activateur) |
| Clarté de la rétroaction | 7.5 | Acceptable, généralement claires |
| Contrôle du personnage (précis et intuitif?) | 8 | Contrôles suffisamment « snappy », directe |
| Fluidité et ajustement de la caméra | 7 | Acceptable |
| **Interactivité** |  |  |
| Actions possibles avec les objets | 7 | Plusieurs objets, dont les autels qui permettent de débloquer des éléments différents. |
| Comportement des opposants | 5 | Passable, les ennemis A ne font pas grand-chose. Les ennemis B, à l’inverse sont trop brutal et ne bouge pas. |
| Interactions avec les opposants | 6.5 | L’ennemi B manquent de « balance » |
| Plaisir du joueur | 7.5 | Acceptable, le jeu a des éléments qui sont plutôt démarquant. |
| **Sonorisation** |  |  |
| Effets sonores (clairs et bien adaptés?) | 6 | Quelques sons qui sont questionnables (poison) |
| Pistes musicales (appropriées, intéressantes et stimulantes?) | 9 | Musiques démarquant, unique. |
| Balance des volumes | 5 | La musique est peut-être un peu trop forts comparés aux autres sons. |

\* 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>