

# Projet

Mise en pratique des notions vues en AP1

Utilisation d'une bibliothèque externe : SDL

Travail en collaboration et autonomie de gestion de projet

## Evaluation :

Binôme, un projet validé en séance de projet : Pong (5 points sur la note de TD) et 1 projet noté Monster avec évaluation de code source fait sur code blocks et rapport sous forme de site web (HTML/CSS pas de CMS ni de flash) et une soutenance devant le reste du groupe.

## Planning :

-Pong : Dead-Line la semaine du 4 au 8 novembre

-Monster : Dead-Line : jeudi 19 décembre a 8H00 (rapport web + code)

Ce qu'il faut rendre : une archive (aux deux noms du binôme) contenant tout votre travail (site web, code source, fichier projet codeblocks)

Soutenance : semaine du 6 au 10 janvier (5 mn présentation +5 mn démo/questions)

## Comment travailler ?

Un site web avec 6 ateliers pour apprendre à manipuler la SDL et réaliser le pong <https://sites.google.com/site/iutbdxprojetap12013/>

7 ateliers pour vous aider à démarrer Monster. COMMENCEZ DES MAINTENANT ! ! !

Toutes les séances de TP-projet sont OBLIGATOIRES Je vous encourage à utiliser bitbucket et mercurial (mais rien d'obligatoire)

## Evaluation du code monster

Dérivables rendus à l'heure

Respect des critères de présentation des fonctions (zone d'information décrivant les entrées les sorties, les auteurs, ...)

Documentation du jeu

Pas de langage objet

Qualité des commentaires dans votre code source

Evaluation de la démo (le jeu contient-il les fonctionnalités minimales demandées ?)

Impression visuelle laissée par le jeu (les étudiants ont-ils fait un effort pour rendre le jeu "regardable" ?)

Qualité des algorithmes (présence de bug, algorithmes non optimaux,...)

Qualité des structures réalisées

Qualité du découpage fonctionnel

Présence de fuites mémoire (ou autres lenteurs dues au code des étudiants)

Le jeu contient-il quelques fonctionnalités supplémentaires ?

## Fonctionnalités minimales pour avoir la moyenne

Un écran de menu avec deux possibilités

Un écran de jeu composé de l'image de fond et les monstres placés sur la grille (bleus et rouges)

Au moins un niveau doit être jouable (en respectant les règles du jeu énoncées sur ce site)

Mettre au moins les obstacles de type livre et glace.

## Fonctionnalités supplémentaires (pour avoir plus que la moyenne)

Gérer les animations graphiques (le monstre qui glisse)

Proposer plusieurs niveaux de jeu

-Intégrer les flèches.

## Fonctionnalités bonus (si toutes les autres sont déjà réalisées)

-Changer le thème du jeu (utiliser d'autres images que celles fournies)

-Editeur de niveau

-Sauvegarder les meilleurs scores (nom de déplacement)