

Barème *Squadro*

Remarque : l'ensemble du barème ci-dessous s'applique **uniquement** si l'enseignant juge que le travail présenté a été réalisé de façon honnête individuellement ou en binôme. Il est acceptable de dire « je n'ai pas écrit cette ligne de code moi même », « je me suis fait aider mais je ne comprends pas exactement ce qu'elle fait », mais seulement de façon ponctuelle et exceptionnelle. Voilà des situations non acceptables et leurs conséquences :

- Le binôme s'est fait tellement "aidé" que le code n'est plus le sien mais le reconnaît lors de la soutenance : la note est baissée au niveau de ce qu'ont vraiment réalisé les étudiants (passant par exemple de "B" à "C", "D" ou "E" sur une partie ou l'ensemble du projet).
- Le binôme présente un projet "volé ou emprunté" à un autre binôme. Ce cas, beaucoup plus grave sera discuté au niveau de l'unité d'enseignement. Considéré comme de la fraude, cela peut avoir des conséquences graves sur l'ensemble des études des étudiants concernés.

1. PROJET GÉNÉRAL – 5 POINTS

A (5 points)	Le projet compile tout de suite. La présentation est bien menée et les parties présentées s'exécutent sans problème Le code est écrit lisiblement et commenté quand c'est nécessaire. Le rapport est présent et complet.
B (4 points)	Tous les éléments sont là mais de moindre qualité, par exemple : la présentation est un peu confuse, il y a des bugs "non prévus" au moment de présenter, le code n'est pas toujours bien indenté, il manque certains éléments dans le rapport (voir <code>projet.html</code> pour les éléments demandés).
C (2 points)	Certains éléments sont complètement manquants, par exemple : pas de rapport du tout, ou alors il y a un rapport mais le code ne compile pas.
D (1 point)	Le code est écrit mais ne compile pas et il n'y a pas de rapport.
E (0)	Pas de projet !

2. MODULARITÉ, DOCUMENTATION, TESTS

A (3 points)	Le code est en plus organisé sur plusieurs fichiers (compilation séparée).
B (2 points)	Le code est découpée rationnellement en fonctions, et chacune d'entre elles est testée et documentée selon le format vu en cours.
C (1 point)	Il y a de la documentation et des tests même s'ils ne sont pas forcément systématiques et parfois incomplets ou mal formatés.
E (0 points)	Aucune documentation et aucun tests.

3. LE JEU

A (4 points)	Le jeu compile et s'exécute sans problème. On peut jouer une partie sans rencontrer d'erreur et le jeu se termine d'une façon correcte. On peut sauvegarder et reprendre une partie.
B (3 points)	Le jeu compile et s'exécute. Le déroulement principal et les déplacements fonctionnent la plupart du temps mais certains cas particuliers peuvent causer des erreurs à l'exécution, la fin de partie n'est pas ou est mal testée — ou impossible de tester pendant la soutenance.
C (2 points)	Le jeu compile mais il n'est pas possible de jouer une partie : certains aspects essentiels du jeu tels que les déplacements causent des erreurs systématiques.
D (1 point)	Le jeu a été écrit mais il ne compile pas.
E (0)	Aucune réalisation pour cette partie.

4. UN MEILLEUR JEU

Les 8 derniers points sont obtenus selon le niveau des trois éléments suivants :

- Interface graphique.
- Mode contre l'ordinateur.
- Autres améliorations : suggestions du sujet, idées originales de l'étudiant, originalité de l'interface graphique, mode ordinateur intelligent, organisation du code très bien pensée.

A (8 points)	Tous les éléments sont présents avec un niveau qui dépasse les attentes et de nombreuses améliorations (très belle interface graphique et/ou intelligence artificielle bien pensée et efficace, par exemple).
B (6 points)	
C (4 points)	
D (2 points)	Quelques améliorations, début d'interface graphique ou d'IA.
E (0)	Aucune réalisation pour cette partie.