# Fiche de correction du projet Sirius

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

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Général |  |
| * Ambiance générale du jeu (Immersion, UI, UX, l’effet « WOW ») * Immersion sonore (1 musique par page + 1 son pour les *skills*) * Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, git, etc) * Nom de l’usager conservé (via un cookie/local storage) | 6 %  4 %  8 %  2 % |
| AJAX et interaction avec le serveur |  |
| L’utilisation d’AJAX est optionnel, sauf s’il y a la mention (AJAX).   * Connexion * Déconnexion * Afficher les statistiques/informations du personnage (ex : exp) * Rafraichissement de la liste des parties (AJAX) * Entrer dans une partie (AJAX) * Faire des actions dans une partie (*skill)* (AJAX) * Chercher les informations du serveur (boss, perso, alliés, …) (AJAX) | 2 %  3 %  3 %  3 %  3 %  3 %  3 % |
| L’animation des pages/sections du jeu |  |
| Les animations CSS aident à l’ambiance du jeu, mais les points seront donnés aux animations créées à l’aide de JavaScript.   * Animation sur la page d’accueil * Animation sur la page affichant les parties disponibles * Animation du pouvoir #1 dans la partie (différent des autres pouvoirs) * Animation du pouvoir #2 dans la partie (différent des autres pouvoirs) * Animation du pouvoir #3 dans la partie (différent des autres pouvoirs) * Animation lorsqu’un allié fait un pouvoir * Animation de l’arrivée d’un allié dans la partie * Animation lorsque le « boss » attaque votre personnage | 5 %  5 %  5 %  5 %  5 %  5 %  5 %  5 % |
| Divers |  |
| * Dans l’affichage des parties disponibles, avoir au moins 3 informations affichées (nom, hp, type, etc) plus le nombre de personnes dans la partie * Dans une partie, les informations minimales de votre personnage qui doivent être affichées sont : hp, mp, délai d’action (cooldown) et ses 3 pouvoirs (des boutons que l’on peut cliquer) * Dans une partie, en plus d’un sprite pour chaque allié, faire afficher au moins 2 informations (son nom, welcome text, hp, mp, etc.) * Dans une partie, faire afficher le HP actuel du « boss » * Lorsqu’une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) | 4 %  4 %  5 %  3 %  4 % |
| Total : | **100 %** |