# 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 %** |