

Grille d'évaluation¹

Critère	Descriptif	Points
Lisibilité du code	☐ Dénomination pertinente, cohérente et compréhensible des identifiants (variables, fonctions, méthodes et classes) (2 pts) ☐ Cohérence et clarté du schéma algorithmique (3 pts) ☐ Description de chaque méthode et fonction à l'aide d'une ligne de documentation (définition et types des paramètres d'entrée, action entreprise, type de la valeur retournée) (5 pts) ☐ Rajouts pertinents de commentaires aux endroits clés du code (5 pts)	... / 15
Structure	☐ Usage approprié des structures de contrôle et de répétition (tests, délimitation, imbrication) (5 pts) ☐ Optimisation du code à l'aide de structures de contrôle (limitation des répétitions, absences de blocs d'instructions ou de tests inutiles) (5 pts) ☐ Subdivision adéquate du code en fonctions et classes regroupant des blocs d'instructions homogènes (6 pts) ☐ Définition et utilisation correctes des fonctions, méthodes et de leurs paramètres (4 pts) ☐ Absence de variables (notamment globales) ou fonctions inutiles (2 pts) ☐ Séparation appropriée du programme en modules et fichier principal (la partie principale est la plus courte possible) (3 pts)	... / 25
Stockage	☐ Stockage et gestion optimal des informations temporaires (usage adéquat des structures de données composites) (5 pts) ☐ Utilisation de fichiers externes (textes ou/et images) et d'une base de données (5 pts) ☐ Qualité et clarté du schéma relationnel de la base de données utilisée (5 pts) ☐ Utilisation correcte de l'API-SQLite lors de la communication avec la base de données (5 pts) ☐ Clarté et qualité des requêtes SQL (5 pts)	... / 25
Entrées-sorties	☐ Gestion correcte des entrées d'informations, des événements (clavier, souris, etc.) et des animations (5 pts) ☐ Qualité de l'interface utilisateur (design, convivialité, facilité d'utilisation) (5 pts) ☐ Anticipation et gestion pertinente des erreurs pouvant survenir lors de l'exécution du jeu (5 pts)	... / 15
Application	☐ Respect et/ou amélioration des spécifications fixées (10 pts) ☐ Absence de bugs majeurs (5 pts) ☐ Utilisation correcte d'un maximum de concepts étudiés en cours, en particulier de la programmation orientée objets : ○ Distinction claire entre variable locale et attribut d'instance (4 pt) ○ Communication entre objets (4 pts) ○ Application des concepts d'héritage, d'encapsulation et de polymorphisme (2 pts)	... / 25
Processus	☐ Respect des délais fixés durant le travail par l'enseignant (2 pt) ☐ Autonomie dans la réalisation du projet, pertinence des questions posées (3 pt)	... / 5
Bonus	☐ Extensions des spécifications proposées dans le cahier des charges (5 pts) ☐ Qualité du code, de l'investissement et/ou du résultat obtenu (5 pts)	/ 10
Total		... / 110

¹ L'enseignant se réserve le droit de modifier quelque peu les critères de cette grille dans le courant de l'année.