

	Ce qu'on évalue	Indications	Pts	Note
F1	Diagramme de cas d'utilisation		1	1
F2	Format du diagramme de classes		1	1
C1	Classe [[Jeu]] qui permet de représenter l'état du jeu			X
		labyrinthe	1	1
		position du monstre	1	1
		sortie	1	1
		tour de jeu	1	1
C2	Classes [[Monstre]] et [[Chasseur]] ont accès aux informations sur l'état du jeu permettant d'afficher les informations utiles pour chaque joueur			X
		[[Monstre]] position, sortie, murs	2	2
		[[Chasseur]] cases connues et l'information associée (mur/pas mur, tour de passage du monstre)	2	2
C3	Pas de perte ou fuite d'information	<i>l'évaluation prend en compte le diagramme de classes et la description. Note sur 4, décomposée comme suit:</i>	sur 4	1
		les représentations des plateaux sont cloisonnées entre les trois classes et il n'y a pas de fuite d'information	4	X
		représentations cloisonnées avec fuite d'information	-1	X
		[[Jeu]] et [[Monstre]] partagent le même plateau	2	X
		le plateau partagé entre [[Jeu]], [[Monstre]], [[Chasseur]]	①	X
		perte d'information	-1	X
C4	Représentation des données efficace et peu propice aux erreurs			X
		la position du monstre est représentée de manière explicite (et non, par ex., en tant que ICellEvent dans un tableau)	1	0,5
		les plateaux sont représentés dans des tableaux, éventuellement Map, mais pas sous forme de liste	1	0,5
D	Déroulement d'un tour de jeu			X
		[[Jeu]] récupère la coordonnée où le joueur veut jouer	1	1
		vérification que la coordonnée est autorisée (monstre)	1	1
		[[Jeu]] met à jour son état (test de victoire, maj position du monstre)	2	2

Équipe : JS

Total sur 20 : 14 <sup>description complète</sup>

-2

La description ne décrit pas précisément les données impliquées.  
Ce n'est pas une bonne idée de stocker le plateau uniquement dans Map, sous vues dédiées pour le chasseur et le monstre.