



RESULTAT DE L'EPREUVE QUALIFICATIVE
EDITION 2020 – 2021

Collège : Collège Elie Wiesel

Les critères évalués :

- Critère 1 : Qualité de mécanisme du jeu (Game Design)
- Critère 2 : Qualité de la production du jeu (Level Design)
- Critère 3 : Qualité, complexité, élégance du code
- Critère 4 : Qualité du document explicatif
- Critère 5 : Adéquation du jeu avec la thématique

Bilan : **Prix de l'efficience**

Critères	Commentaires du jury :	
	Éléments positifs	Pistes de réflexion et améliorations possibles
1	Niveau platformer classique mais intéressant et prenant.	Le jeu gagnerait en jouabilité en améliorant la finesse des sauts, et en qualité en utilisant par exemple la force du vent du cyclone comme un obstacle supplémentaire
2	Jeu simple dont on comprend facilement l'objectif.	Le jeu gagnerait en agréabilité si le décor et l'ergonomie étaient améliorés, car bien qu'on comprenne très (trop ?) facilement l'objectif du jeu, on ne parvient pas à le faire (déplacements et sauts approximatifs). Par ailleurs, on comprend difficilement le lien entre la partie du jeu "questions" et la partie du jeu "plateforme". Le décor gagnerait être plus soigné, notamment le design du cyclone qui ressemble trop fortement à une tornade, ce qui n'est pas le même phénomène.
3	Pas de bugs décelés.	La partie du code gérant les mouvements du lutin pourrait être améliorée pour rendre ces mouvements plus fluides, plus précis. L'utilisation d'une variable score (par exemple pour compter le nombre de bonnes réponses aux questions), ou d'un chronomètre, pourrait être intéressante.
4	Sont présents dans le document : le principe général du jeu, un mode d'emploi pour les touches à utiliser, le rôle des membres du groupe.	Le document gagnerait en qualité en y rajoutant un descriptif plus détaillé du jeu, une meilleure description de l'organisation du travail au sein du groupe, et le message véhiculé en lien avec le risque cyclone. La mise en page du document pourrait également être améliorée, ainsi que la richesse de la langue.
5	Le décor de la partie "plateforme" du jeu fait penser au mauvais temps lors d'un cyclone, les questions sont en lien avec le risque cyclonique.	La partie "plateforme" du jeu n'est pas suffisamment en lien avec le risque cyclone, les questions le sont davantage mais le message de prévention face à ce risque est trop peu explicite. Il pourrait être intéressant par exemple d'apporter plus de détails lors des réponses (plutôt que de faire simplement apparaître "vrai" ou "faux").

L'analyse des productions par le jury et leurs commentaires ont pour but de permettre aux enseignants un retour constructif auprès des élèves.