


(https://profile.intra.42.fr)

SCALE FOR PROJECT SO_LONG (/PROJECTS/SO_LONG)

You should evaluate 1 student in this team



Git repository

git@vogsphere-v2-bg.1337.ma:vogsphere/intra-uuid-258a1067-a74e-4baf-l 

Introduction

Merci de respecter les règles suivantes:

- Restez polis, courtois, respectueux et constructifs pendant le processus d'évaluation. Le bien-être de la communauté repose là-dessus.
- Identifiez avec la personne évaluée ou le groupe évalué les éventuels dysfonctionnements de son travail. Prenez le temps d'en discuter et débattre des problèmes identifiés.
- Vous devez prendre en compte qu'il peut y avoir de légères différences d'interprétation entre les instructions du projet, son scope et ses fonctionnalités. Gardez un esprit ouvert et notez de la manière la plus honnête possible. La pédagogie n'est valide que si la peer-évaluation est faite sérieusement.

Guidelines


- Ne notez que ce qui est contenu dans le dépôt Git cloné de l'étudiant(e) ou du groupe.
- Vérifiez que le dépôt Git appartient bien à l'étudiant(e) ou au groupe, que le projet est bien celui attendu, et que "git clone" est utilisé dans un dossier vide.
- Vérifiez scrupuleusement qu'aucun alias n'a été utilisé pour vous tromper et assurez-vous que vous évaluez bien le rendu officiel.
- Afin d'éviter toute surprise, vérifiez avec l'étudiant(e) ou le groupe les potentiels scripts utilisés pour faciliter l'évaluation (par exemple, des scripts de tests ou d'automatisation).
- Si vous n'avez pas fait le projet que vous allez évaluer, vous devez lire le sujet en entier avant de commencer l'évaluation.
- Utilisez les flags disponibles pour signaler un rendu vide, un programme ne fonctionnant pas, une erreur de Norme, de la triche... Dans ces situations, l'évaluation est terminée et la note est 0, ou -42 en cas de triche. Cependant, à l'exception des cas de triche, vous êtes encouragé(e)s à continuer la discussion sur le travail rendu, même si ce dernier est incomplet. Ceci afin d'identifier les erreurs à ne pas reproduire dans le futur.
- Vous devez aussi vérifier l'absence de fuites mémoire. Toute mémoire


allouée sur le tas doit être libérée proprement avant la fin de l'exécution du programme.


Vous avez le droit d'utiliser tout outil disponible sur la machine tel que leaks, valgrind ou e_fence. En cas de fuites mémoire, cochez le flag approprié.

Attachments

 subject.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/47281/fr.subject.pdf>)

 minilibx-linux.tgz (/uploads/document/document/8338/minilibx-linux.tgz)

 minilibx_opengl.tgz (/uploads/document/document/8339/minilibx_opengl.tgz)

 minilibx_mms_20200219_beta.tgz (/uploads/document/document/8340/minilibx_mms_20200219_beta.tgz)

Partie obligatoire

Nom de l'exécutable

Lancez la commande ``make``. Le projet doit compiler comme attendu (le Makefile ne doit pas re-link). Vérifiez que le nom de l'exécutable est bien ``so_long``. Dans le cas contraire, utilisez le flag "invalid compilation" disponible en bas de la page.

 Yes

 No

Parsing

- Testez en utilisant différentes cartes.
- Testez différentes tailles.
- Testez différentes longueurs de ligne.

Aussi, assurez-vous que le programme retourne une erreur et quitte proprement quand le fichier de carte est mal configuré (exemples : un caractère inconnu, des doublons, un chemin invalide, etc.).

Dans le cas contraire, l'évaluation s'arrête ici. Utilisez le flag correspondant : "incomplete work", "crash"...

 Yes

 No

Éléments techniques du rendu

Il est temps d'évaluer les éléments techniques du rendu.

Assurez-vous que le niveau représente bien la carte passée en paramètre.

- Une fenêtre doit s'ouvrir au lancement du programme et doit rester ouverte durant toute la durée de son exécution.

- Cachez l'intégralité ou une partie de la fenêtre, que ce soit en utilisant une autre fenêtre ou les limites de l'écran. Puis réduisez la fenêtre et affichez-la à nouveau. Dans toutes ces situations, le contenu de la fenêtre ne doit pas être altéré.

 Yes

 No

Événements utilisateur basiques

Dans cette section, nous allons évaluer la gestion des événements utilisateur. Exécutez les 3 tests suivants. Dans le cas où au moins l'un d'entre eux échoue, n'attribuez aucun point à cette section et passez à la suivante.

- Cliquez sur la croix en haut de la fenêtre. Cela doit causer la fermeture de la fenêtre et le programme doit quitter proprement.
- Appuyez sur la touche ESC (échap). Cela doit causer la fermeture de la fenêtre et le programme doit quitter proprement. Pour ce test, on peut accepter qu'une autre touche, par exemple Q, quitte le programme.
- Appuyez sur les quatre touches de direction (WASD ou ZQSD) dans l'ordre de votre choix. Chaque touche pressée doit déclencher un résultat visible sur la fenêtre (un mouvement du personnage).

 Yes

 No

Mouvements

Dans cette section, nous allons évaluer l'implémentation des mouvements du joueur. Exécutez les 5 tests suivants. Dans le cas où au moins l'un d'entre eux échoue, n'attribuez aucun point à cette section et passez à la suivante.

- Le joueur apparaît là où il le devrait conformément à la position de la carte.
- Appuyez sur les flèches de direction pour vous déplacer dans toutes les directions.
- Est-ce que le jeu est "jouable" ?

 Yes

 No

Murs & Sprites

Dans cette section, nous allons évaluer le rendu de la carte. Exécutez les tests suivants. Dans le cas où au moins l'un d'entre eux échoue, n'attribuez aucun point à cette section et passez à la suivante.

- La texture des murs est correctement positionnée et le joueur ne peut pas passer à travers.
- La texture des items (collectibles) est correctement positionnée et le joueur peut les ramasser en marchant dessus.
- La texture de la sortie est correctement positionnée et le joueur peut terminer sa partie en marchant dessus mais à condition d'avoir ramassé tous les items avant.
- La texture du personnage est correctement positionnée et peut se déplacer dans toutes les directions (mais toujours pas dans les murs).

 Yes

 No

Compteur

Dans cette section, nous allons évaluer les éléments du gameplay. Exécutez les tests suivants. Dans le cas où au moins l'un d'entre eux échoue, n'attribuez aucun point à cette section et passez à la suivante.

- Un compteur affiché dans le shell compte le nombre de mouvements effectués par le joueur.
- Le compteur peut être affiché directement sur l'écran de jeu (cf. Partie bonus).

☒ Yes☐ No

MinilibX images

Regardez le code. Vérifiez que les images MLX sont bien utilisées et non en mettant les pixels un par un. ;) (pixel put)

☒ Yes☐ No

Partie bonus

Les bonus ne seront examinés que si la partie obligatoire est excellente. Cela signifie que la partie obligatoire doit avoir été réalisée du début à la fin, avec une gestion d'erreur parfaite même en cas d'usage inattendu. Si tous les points obligatoires n'ont pas été attribués pendant cette soutenance, aucun point bonus ne sera comptabilisé.

Ennemies

Le joueur perd en touchant une patrouille ennemie.

✓ Yes

✗ No

Sprite animation

Il y a des sprite animation. La personne évaluée doit vous expliquer ce que c'est et comment elle a réalisé ce bonus.



Rate it from 0 (failed) through 5 (excellent)

Compteur à l'écran

Le compteur de mouvements est affiché directement dans la fenêtre à l'aide de textures ou de mlx_string_put().



Rate it from 0 (failed) through 5 (excellent)

Ratings

Don't forget to check the flag corresponding to the defense

✓ Ok

★ Outstanding project

📁 Empty work

📁 Incomplete work

🔴 Invalid compilation

📄 Norme

📄 Cheat

💥 Crash

⚠ Concerning situation

💧 Leaks

🚫 Forbidden function

Conclusion

Leave a comment on this evaluation

Finish evaluation

Privacy policy
(<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/5>)

Terms of use for video surveillance
(<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/1>)

Rules of procedure
(<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/4>)

Declaration on the use of cookies
(<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/2>)

General term of use of the site
(<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/6>)

Legal notices
(<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/3>)