

دستورکار تحویل پروژه‌ی پایانی

فهرست مطالب

نکات پایه‌ای ۱

چگونه تحویل بگیریم؟ ۱

نکات پایه‌ای

- تحویل از ساعت ۹ صبح آغاز می‌شود. سعی کنید نیم ساعت پیش از شروع تحویل حضور داشته باشید.
- نمرات هر قسمت از پروژه صفر، نیم یا یک خواهد بود. یعنی در اکسل برای هر قسمت یا آن قسمت کار می‌کند که عدد یک وارد می‌کنید یا کار نمی‌کند که با توجه به برداشت خودتان عدد نیم یا صفر را وارد می‌کنید.
- با توجه به تعداد کم تدریس‌یاران و تعداد زیاد دانشجویان (!) هر نفر از ما می‌بایست چیزی در حدود ۸ نفر را تحویل بگیرد. پس لطفاً شکایا بوده و روز شنبه خود را از ساعت ۹ تا ۱۳ یا ۱۴ اشغال فرض کنید.
- از اتصال به اینترنت خود در پایان هر تحویل مطمئن شوید.
- شیت خود را باز نگذارید (:)
- کدها را تا جایی که امکان دارد از کوئرا دریافت کنید.
- تشخیص تقلب‌ها ساعت ۸ تا ۹ (پیش از تحویل) با استفاده از moss صورت می‌گیرد.

چگونه تحویل بگیریم؟

در تحویل پروژه می‌بایست پروژه‌ی پایانی را به همراه پروژه‌ی میانترم (تمرین ششم) تحویل بگیرید. لطفاً حداقل یکبار صورت پروژه‌ها را مرور کرده باشید.

برای پروژه‌ی پایانی:

لیست موضوعات: می‌بایست فایل TOPICS_AVAILABLE.txt را به درستی باز کرده و محتوای آن را به صورت کامل برای انتخاب کاربر نمایش دهند.

کلمات هر موضوع: آن‌ها می‌بایست برای هر موضوع فایل آن را باز کنند و آن را در یک لیست پیوندی ذخیره کنند. می‌توانید در این مرحله از آن‌ها بخواهید لیست پیوندی خود را برای شما چاپ کنند تا مطمئن شوید هم لیست پیوندی را خودشان زده‌اند و هم تمام کلمات فایل را به صورت صحیح خوانده‌اند.

محاسبه امتیاز: بعد از هر کلمه می‌بایست با توجه به این که کلمه درست حدس زده شده است یا نه امتیاز کاربر محاسبه شود. در این قسمت بررسی کنید که تعداد حدس‌های کاربر را به درستی محاسبه کرده باشد. در ادامه بعد از پایان کلمات یک موضوع می‌بایست زمان را نیز به درستی محاسبه کرده باشد تا بتواند امتیاز آن موضوع را محاسبه کند. نمایش کلمات می‌بایست به طرز صحیح و خوانایی صورت گرفته باشد. این امر کاملاً به شما وابسته است.

خروج از بازی: در میان بازی اگر دکمه Q را بزنید می‌بایست ابتدا از شما پرسیده شود که می‌خواهید بازی را ذخیره کنید یا خیر و سپس از بازی خارج شود. پس از پایان هر موضوع نیز می‌بایست سوال آیا می‌خواهید خارج شوید و آیا می‌خواهید بازی را ذخیره کنید از شما پرسیده شود.

غرق کردن آن بنده خدا: می‌بایست حداقل شکل غرق کردن آن بنده را همانطور که صورت پروژه آمده است کشیده باشند و در هر مرحله نمایش دهند.

تست کیس‌ها: بازی را بازی کنید و با حس خود از بازی نمره دهید: دی

برای پروژه‌ی میانترم (تمرین ششم):

محیط شبیه‌سازی: بازی را با ابعاد ۲ در ۲، ۴ در ۴ و ۸ در ۸ شبیه‌سازی کنید. بازی را انجام ندهید فقط بررسی کنید که اولین جدولی که کشیده‌اند ویژگی‌های مورد نظر را دارد (تعداد پلیس‌ها و دزد درست باشد). از آنجایی که بازی به صورت اتوماتیک پیش می‌رود یا از آن‌ها بخواهید بازی را یک مرحله شبیه‌سازی کنند یا با استفاده از دستور زیر در cmd خروجی را در فایل ریخته و اولین مرحله را بررسی کنید.

```
./a.exe > out.txt (windows)
./a.out > out.txt (linux)
```

پلیس‌ها: پلیس‌ها می‌بایست بتوانند محل دزد را در هر زمان در صورتی که در محدوده‌ی دیدشان باشد ببینند و براساس آن تصمیم‌گیری کنند پس مطمئن شوید محدوده‌ی دید را پیاده‌سازی کرده‌اند. اگر دزد در محدوده دید پلیس باشد محل آن را از طریق بی‌سیم به بقیه اطلاع می‌دهد پس مطمئن شوید ارسال و دریافت از طریق بی‌سیم را پیاده‌سازی کرده‌اند.

دزد: دزد به صورت تصادفی حرکت می‌کند مگر اینکه قسمت امتیازی را زده باشند که دزد هم از دست پلیس فرار کند. برای پیاده‌سازی قسمت امتیازی می‌توانند از یک رابطه‌ی ساده‌ی فاصله‌ی فیثاغورثی تا BFS را استفاده کنند. الگوریتمی که استفاده می‌کنند در توضیحات لحاظ کنید.

دستگیری: از دانشجو بخواهید قسمت پاک کردن صفحه و تاخیر را حذف کند. بازی را با استفاده از ابعاد کوچکی مثل ۲ در ۲ اجرا کنید و ببینید که دزد به درستی دستگیر می‌شود یا خیر.