**دستورکار تحویل پروژه‌ی پایانی**

فهرست مطالب

[نکات پایه‌ای 1](#_Toc504501788)

[چگونه تحویل بگیریم؟ 1](#_Toc504501789)

# 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 ۱۵ نفر را تحویل بگیرد. پس لطفا شکیبا بوده و روز شنبه خود را از ساعت ۹ تا ۱۶ یا ۱۷ 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. گزارش آن پیش از تحویل در اختیار شما قرار خواهد گرفت.

# چگونه تحویل بگیریم؟

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

برای پروژه‌ی پایانی:

**انتخاب‌ها:**

انتخاب‌ها را از فایل CHOICES.txt بارگذاری کنید. بازی می‌بایست هر یک از انتخاب‌ها و گزینه‌هایی که کاربر برای آن‌ها دارد را به درستی نمایش دهد. هر یک از گزینه‌های تاثیر خاص خود را بر پارامتر‌های دربار، خزانه و مردم دارند. در نظر داشته باشید که این موارد را به درستی پیاده‌سازی کرده باشند.

دانشجویان موظف هستند که انتخاب‌ها را در یک لیست پیوندی پیاده‌سازی کنند و بعد از ۳ بار نمایش هر یک از انتخاب‌ها آن‌ها را از لیست پیوندی حذف کنند. در نظر داشته باشید که اگر بازی به اتمام نرسیده باشد ولی لیست پیوندی خالی شده باشد دانشجویان می‌بایست این لیست را بازنشانی کنند.

**انتخاب تصادفی:**

بازی در هر مرحله یک انتخاب از لیست پیوندی را به صورت تصادفی به بازیکن نمایش می‌دهد. چگونگی پیاده‌سازی این تابع را از تحویل‌دهنده جویا شوید.

**ذخیره و بازیابی:**

کاربر می‌تواند بازی در هر مرحله ذخیره کرده و از آن خارج شود. در ادامه بازی لیست انتخاب‌ها به همراه تعداد دفعات رخ‌دادشان و امتیاز کاربر می‌بایست به صورت صحیح بازیابی گردد.

می‌توانید در این قسمت از تحویل‌دهنده در رابطه با چگونگی پیاده‌سازی این امر سوال کنید.

زمانی که بازی تمام می‌شود کاربر می‌تواند امتیاز خود را ذخیره کند. برای این امر از کاربر سوال پرسیده می‌شود.

**اتمام بازی:**

در دو صورت بازی خاتمه پیدا می‌کند. در اولین صورت یکی از پارامترهای دربار، خزانه و مردم صفر می‌شود و در صورت دیگر میانگین این پارامترها از ۱۰ کمتر می‌گردد.

**امتیازی:**

دانشجویان می‌توانند موارد امتیازی مختلفی را پیاده‌سازی کرده باشند. در هنگام تحویل سخت‌گیری نکرده و تمامی این موارد در ستون امتیازی یا ملاحضات ذکر کنید. در نهایت در انتهای تحویل این موارد یکسان‌سازی شده و نمرات نهایی تحویل دانشجویان به دست می‌آید.

برای پروژه‌ی میانترم (تمرین ششم):

از آنجایی که بازی به صورت اتوماتیک پیش می‌روند 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)

**محیط شبیه‌سازی:**

بازی را با یک محیط ۱۲ در ۱۲ یا بزرگتر شبیه‌سازی کنید. در طی شبیه‌سازی مطمئن شوید:

1. محیط بازی به صورت صحیح نمایش داده می‌شود.
2. محیط بازی تا اندازه‌ی مشخصی بزرگ می‌شود.
3. محیط بازی از اندازه‌ی مشخص بزرگ‌تر نشود.

دقت داشته باشید که این اندازه مشخص توسط تحویل‌دهنده تعیین می‌شود.

**اتمام شبیه‌سازی:**

شبیه‌سازی می‌بایست بعد از تعداد گام‌هایی که توسط کاربر مشخص شده است خاتمه پیدا کند. دقت داشته باشید اگر اندازه‌ی نهایی زمین نیز کافی نباشد شبیه‌سازی خاتمه پیدا می‌کند.

**تست کیس‌ها:**

تعدادی تست کیس را از وب‌سایت زیر انتخاب و از تحویل‌دهنده بخواهید آن‌ها را برای شما اجرا کند.

<https://bitstorm.org/gameoflife/>

در روند تحویل این پروژه در نظر داشته باشید که می‌توانید در صورت صلاح دید تنها از تست کیس‌ها استفاده نمایید و نمرات سایر قسمت‌ها را نیز بر اساس همان‌ها بدهید.