

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

# SCALE FOR PROJECT RED TETRIS (/PROJECTS/RED-TETRIS)

You should evaluate 2 students in this team



Git repository

vogsphere@vogsphere.42 

## Introduction

Nous vous demandons pour le bon déroulement de cette évaluation de respecter les règles suivantes :

- Restez courtois, polis, respectueux et constructifs en toutes situations lors de cet échange. Le lien de confiance entre la communauté 42 et vous en dépend.
- Mettez en évidence auprès de la personne (ou du groupe) notée les dysfonctionnements éventuels du travail rendu, et prenez le temps d'en discuter et d'en débattre.
- Acceptez qu'il puisse y avoir parfois des différences d'interprétation sur les demandes du sujet ou l'étendue des fonctionnalités. Restez ouvert d'esprit face à la vision de l'autre (a-t-il ou elle raison ou tort ?), et notez le plus honnêtement possible. La pédagogie de 42 n'a de sens que si la peer-évaluation est faite sérieusement.


## Guidelines

- Vous ne devez évaluer que ce qui se trouve sur le dépôt GiT de rendu de l'étudiant(e) ou du groupe.
- Prenez soin de vérifier que le dépôt GiT est bien celui correspondant à l'étudiant(e) ou au groupe, et au projet.

- Vérifiez méticuleusement qu'aucun alias malicieux n'a été utilisé pour vous induire en erreur et vous faire évaluer autre chose que le contenu du dépôt officiel.
- Tout script sensé faciliter l'évaluation fourni par l'un des deux partis doit être rigoureusement vérifié par l'autre parti pour éviter des mauvaises surprises.
- Si l'étudiant(e) correcteur/correctrice n'a pas encore fait ce projet, il est obligatoire pour cet(te) étudiant(e) de lire le sujet en entier avant de commencer cette soutenance.
- Utilisez les flags disponibles sur ce barème pour signaler un rendu vide, non fonctionnel, une faute de norme, un cas de triche, etc. Dans ce cas, l'évaluation est terminée et la note finale est 0 (ou -42 dans le cas spécial de la triche). Toutefois, hors cas de triche, vous êtes encouragés à continuer d'échanger autour du travail effectué (ou non effectué justement) pour identifier les problèmes ayant entraîné cette situation et les éviter pour le prochain rendu.

---

## Attachments

 Subject ([https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/1488/red\\_tetris\\_\\_1\\_.pdf](https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/1488/red_tetris__1_.pdf))

 Sujet ([https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/951/red\\_tetris.fr.pdf](https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/951/red_tetris.fr.pdf))

## Fonctionnalités du Jeu

---

### Lancement du jeu en solitaire

Un joueur peut rejoindre seul une nouvelle partie et la lancer.  
L'URL d'accès à une partie est conforme à la doc (hash-based).  
ex. : [http://:/#\[\]](http://:/#[])

 Yes

 No

---

### Lancement du jeu en mode multijoueur

Plusieurs joueurs peuvent rejoindre une nouvelle partie, et seulement le premier peut la lancer.

Un joueur ne peut pas rejoindre une partie en cours de jeu.

Le jeu est conforme aux principes de tetris.

Une partie est terminée lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

☒ Yes☐ No

---

### Relancer une partie

A la fin d'une partie, seul le joueur arrivé en premier dans la partie peut la relancer.

En cas de départ du joueur arrivé en premier dans la partie, un nouveau joueur prend son rôle et peut lancer une nouvelle partie.

Après la fin d'une partie et avant de la relancer, de nouveaux joueurs peuvent être admis dans celle-ci.

☒ Yes☐ No

---

### Diffusion des pièces

Lors d'une partie tous les joueurs reçoivent la même série de pièces dans les mêmes positions et aux mêmes coordonnées.

☒ Yes☐ No

---

### Déplacement des pièces

Les pièces tournent, se déplacent à gauche, à droite, descendent et tombent comme précisé dans la documentation.

Il est possible de déplacer une pièce au sol durant un tick de timer, sauf en cas de chute.

☒ Yes☐ No

---

### Injection des lignes

Dès lors qu'un joueur détruit des lignes, les joueurs adverses reçoivent en malus  $n - 1$  lignes, alors indestructibles, qui s'insèrent en bas de leur terrain.

☒ Yes☐ No

---

## Interface Graphique

## Respect des contraintes HTML / DOM

Aucune balise

n'est utilisée, mais un layout flexbox.

Aucune utilisation de canvas ou de SVG

Aucune utilisation de librairie de manipulation du DOM.

☒ Yes

☐ No

## Visualisation des Spectres

En multijoueur, il est possible d'identifier les adversaires par leur nom et d'observer le spectre de leur terrain.

Chaque modification du tas d'un adversaire se reflète dans son spectre.

☒ Yes

☐ No

# Implémentation du Client

## Encapsulation de Socket.io

L'utilisation de socket.io doit être totalement encapsulée dans un middleware Redux.

☒ Yes

☐ No

## Programmation fonctionnelle

Aucun appel à `this` sauf pour définir de nouvelles sous classes de `Error`  
Toutes la logique relative à la gestion du tas et des pièces doit être écrite sous forme de pure fonctions.

☒ Yes

☐ No

# Implémentation du Serveur

## Programmation Orientée Objet

La logique serveur de gestion de parties et de joueurs doit être implémentée sous forme de programmation objet

☒ Yes

☐ No

## Tests Unitaires

### Couverture suffisante

La commande ``npm run coverage`` doit indiquer que les tests couvrent au minimum 70% des statements, fonctions, lines et au minimum 50% des branches.

☒ Yes

☐ No

## Bonus

Les bonus ne doivent être évalués que si et seulement si la partie obligatoire est PARFAITE. Par PARFAITE, on entend bien évidemment qu'elle est entièrement réalisée, qu'il n'est pas possible de mettre son comportement en défaut, même en cas d'erreur, aussi vicieuse soit-elle, de mauvaise utilisation, etc. Concrètement, cela signifie que si la partie obligatoire n'a pas obtenu TOUS les points pendant cette soutenance, les bonus doivent être intégralement IGNORÉS.

### Des bonus

Comptez dans cette partie les bonus proposes par le sujet ou ajouté par le propriétaire du projet.

Chaque bonus doit être :

- Un minimum utile (à votre discrétion)
- Bien réalisé et 100% fonctionnel

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 No author file Invalid compilation Norme Cheat Crash Incomplete group Forbidden function

## Conclusion

Leave a comment on this evaluation

**Finish evaluation**

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>)

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

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>)

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