

## טופס הצהרה על הכנה עצמית של עבודה בקורס גרפיקה ממוחשבת והבנה של כללי העבודה

מרבית העבודה בקורס גרפיקה ממוחשבת היא בתכנות ויישום של הנושאים הבסיסיים שנלמדו בהרצאה. עבור חלק גדול מהסטודנטים, זאת הפעם הראשונה שבה הם נתקלים בתכנות בהיקף נרחב כזה, ועם עצמאות תכנותית נרחבת. תרגילי הבית נותנים בקורס לסטודנטים הזדמנות נדירה להתנסות בתכנות בתנאים מציאותיים יותר, וללא המסגרת המקובעת שבדרך כלל נהוגה במדעי המחשב. כיוון שהציון נקבע בעיקר על סמך תרגילי הבית, יש חשיבות גבוהה יותר לכך שהעבודה ברובה המכריע **יצירה עצמית** של הסטודנט. כדי למנוע אי הבנה בנידון, מפורטים הסעיפים הבאים:

1. אין להעתיק חלקי קוד ממקורות אחרים לעבודה שלך. העתקה ושינוי של שמות משתנים או שינויים אחרים בקוד שאינם משנים את המהות שלו אסורה גם כן. מנסיון העבר, בעקבות חופש הפעולה בקורס, הדמיון בקוד שהוגש על ידי סטודנטים שונים זניח. במקרה של ספק, שתי ההגשות יבדקו ע"י תכנה לזיהוי העתקות (AntiCutAndPaste and/or MOSS (Measure Of Software Similarity), ובמידה וימצאו זהות ביותר מ-20%, **שתי העבודות יפסלו**. כלומר, על כל סטודנט לשמור גם שלא יעתיקו ממנו.
2. על מנת לעודד עבודה מסודרת, וכאמצעי נוסף נגד העתקות, הסטודנטים נדרשים לעבוד עם github, ולבצע קומיטים (commits) לעיתים תכופות, ועם שמות משמעותיים. תרגילים הבית מחולקים לפיצ'רים, ולכל הפחות צריך להיות commit עבור כל פיצ'ר. במקרה וסטודנט שכח לבצע קומיט יש להודיע למרצה לפני המשך עבודה. **עבודות שיכילו מספר נמוך של קומיטים ירד ציון יקנסו, או שיפסלו לחלוטין**.
3. במקרה של עבודה בזוגות, שני הצדדים אחראים לחלק את העבודה בצורה שווה. בין השאר, החלוקה תבדק לפי מספר הקומיטים שכל צד עשה. במקרים חריגים שבהם צד אחד ביצע מספר נמוך ביותר של קומיטים, אותו צד ייקנס, או יפסל לחלוטין.

בנוסף לדגשים הנ"ל

4. ייתכן ותדרשו לעשות הצגה פרונטלית, כלומר מול המרצה על ידי הדגמה של התכנה.
5. לאחר ההגשה של התרגיל, תנתן אפשרות להגיש תיקון על מנת לשפר את הציון, עד אחוז מסוים שיקבע לכל תרגיל. יש להגיש את התיקון עד המועד שנקבע.
6. כפי שצוין, יש בתרגילים מידה של חופש פעולה. החופש הזה לא נועד כדי להקשות, אלא כדי להקל, וכדי לתת לסטודנט הזדמנות להיות יצירתי. גרפיקה ממוחשבת הוא תחום סובייקטיבי, ולא תמיד יש נכון ולא נכון. אם אתם לא בטוחים, הפתרון הקצר הוא המתאים לכם. לא יהיה קנס על פתרון פשטני, אבל פתרונות יצירתיים ומושקעים יתוגמלו.
7. על מנת למנוע טעויות חוזרות, כל סטודנט חייב להיות מודע לנושאים הבאים:
  - a. כדי לקבל את כל הקוד של השלד של התרגיל, צריך להבצע recursive clone
  - b. **אין לעשות קומיט לקבצים גדולים, או לקבצי הבניה של הקוד (...sln,proj,exe)**. ניתן להעלות תמונות או וידאו לצורך הגשה, וכן מודלים וטקסטורות לפי הצורך.
  - c. יש להכיר את ההבדל בין debug ו-release.
  - d. יש להכיר את אופן העבודה עם debugger.

אני 3 ניאל עזמיאן ת.ז. 218172848 מצהיר/ה בזאת שהעבודות שיוגשו על ידי במהלך הקורס הן פרי יצירתי **העצמית** ושכללי הקורס 1-3 ברורים לי. אני מצהיר/ה שידוע לי שהגשת עבודה אשר חלק ממנה הועתק, או שיתוף עבודה או חלק ממנה על מנת שאחרים יוכלו להעתיק אותה תגרור פסילה וייתכן ותהווה עבירת משמעתית. כמו-כן, אני מצהיר/ה שהסעיפים 4-7 מובנים לי.

חתימה

20/10/22

תאריך