

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

SO_LONG (/PROJECTS/SO_LONG) PROJESİ İÇİN ÖLÇEKLENDİRİN (/PROJECTS/SO_LONG)

Bu takımdaki 1 öğrenciyi değerlendirmelisiniz.



Git deposu

git@vogosphere.42kocaeli.com.tr:vogosphere/intra-uuid-d6d0b4ab-1 

giriş

Lütfen aşağıdaki kurallara uyun:

- Değerlendirme süreci boyunca kibar, nazik, saygılı ve yapıcı kalın
- Toplumun refahı buna bağlıdır.

- Çalışmaları değerlendirilen öğrenci veya grupla projelerindeki olası işlev bozukluklarını tanımlayın.

Tanımlanmış olabilecek sorunları tartışmak ve tartışmak için zaman ayırın . - Meslektaşlarınızın projenin yönergelerini ve işlevlerinin kapsamını

nasıl anlamış olabileceği konusunda bazı farklılıklar olabileceğini göz önünde bulundurmalısınız . Her zaman açık fikirli olun ve bunları mümkün olduğunca dürüst bir şekilde derecelendirin. Pedagoji yalnızca ve yalnızca akran değerlendirmesi ciddi bir şekilde yapıldığında yararlıdır.

Yönergeler

- Yalnızca değerlendirilen öğrenci veya grubun Git deposunda döndürülen çalışmaya not verin

- Git deposunun öğrenciye/öğrencilere ait olduğunu tekrar kontrol edin.

Projenin beklenen proje olduğundan emin olun . Ayrıca, boş bir klasörde 'git clone' kullanılıp kullanılmadığını kontrol edin

- Sizi kandırmak ve resmi deponun içeriği olmayan bir şeyi değerlendirmenize


neden olmak için kötü niyetli takma adların kullanılmadığından emin olun . - Sürprizlerden kaçınmak için ve mümkünse,

derecelendirmeyi kolaylaştırmak için kullanılan komut dosyalarını (test veya otomasyon komut dosyaları) birlikte inceleyin. - Değerlendireceğiniz ödevi tamamlamadıysanız, değerlendirme sürecine başlamadan önce konunun tamamını okumanız gerekmektedir.

- Boş bir depoyu, çalışmayan bir programı, bir Norm hatasını, hile yapmayı vb. bildirmek için mevcut bayrakları kullanın. Bu durumlarda değerlendirme süreci sona erer ve final notu 0, kopya durumunda -42 olur. Ancak, kopya çekme dışında, öğrencilerin gelecekte tekrarlanmaması gereken hataları belirlemek için teslim edilen çalışmaları birlikte gözden geçirmeleri şiddetle tavsiye edilir . - Ayrıca bellek sızıntısı olmadığını da doğrulamanız gerekir. Öbek üzerinde ayrılan herhangi bir bellek, yürütme sona ermeden önce uygun şekilde boşaltılmalıdır. Sızıntılar, valgrind veya e_fence gibi bilgisayarda bulunan farklı araçlardan herhangi birini kullanmanıza izin verilir . Bellek sızıntısı durumunda,


uygun bayrak

Ekler

 konu.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/75382/en.subject.pdf>)

 minilibx-linux.tgz (/uploads/document/document/14282/minilibx-linux.tgz)

 minilibx_opengl.tgz (/uploads/document/document/14283/minilibx_opengl.tgz)

 minilibx_mms_20200219_beta.tgz (/uploads/document/document/14284/minilibx_mms_20200219_beta.tgz)

Zorunlu kısım

Yürütülebilir dosya adı

Komutu yürütün make . Proje beklendiği gibi derlenmelidir (Makefile yeniden bağlanmamalıdır). Yürütülebilir dosya adının so_long . Aksi takdirde, ölçeğin sonundaki "geçersiz derleme" bayrağını kullanın.



Ayrıştırma

- Farklı haritalar kullanın.
- Farklı boyutları test edin.
- Farklı çizgi boyutlarını test edin.

Ayrıca, yapılandırma dosyası yanlış yapılandırıldığında (örneğin, bilinmeyen bir karakter, kopyalar, geçersiz bir dosya yolu vb.) programın bir hata döndürüp döndürmediğini ve düzgün şekilde çıkıp çıkmadığını kontrol edin .

Aksi takdirde, savunma bitmiştir. Uygun bayrağı kullanın: tamamlanmamış çalışma, çökme...



Ekranın teknik öğeleri

Ekranın teknik unsurlarını değerlendirme zamanı.

Seviyenin, parametre olarak kullanılan haritanın doğru bir temsili olup olmadığını kontrol edin.

- Programın başlangıcında bir pencere açılmalıdır.
Tüm uygulama boyunca açık kalmalıdır.
- Pencerenin tamamını veya bir kısmını başka bir pencere kullanarak veya ekranın kenarlıklarını kullanarak gizleyin. Ardından, pencereyi simge durumuna küçültün ve tekrar büyütün. Her durumda, pencerenin içeriği tutarlı kalmalıdır.



Temel kullanıcı olayları

Bu bölümde programın kullanıcı olaylarını değerlendirelim. Aşağıdaki 3

testi yürütün. En az biri başarısız olursa, bu,

bu bölüm için puan verilmemesi gerektiği ve bir sonraki bölüme geçmeniz gerektiği anlamına gelir.

- Pencerenin üst kısmındaki haç tıklayın. Pencere kapanmalı ve program temiz bir şekilde çıkmalıdır.
- ESC tuşuna basın. Pencere kapanmalı ve program temiz bir şekilde çıkmalıdır. Bu test durumunda, programdan başka bir anahtarın, örneğin Q'nun çıktığını kabul edebilirsiniz.
- Dört ok tuşuna (bunun yerine WASD veya ZQSD tuşlarını kullanmak kabul edilebilir) istediğiniz sırayla basın.
Tuşa her basıldığında, pencerede görünür bir sonuç (oyuncunun hareketi) gösterilmelidir .



hareketler

Bu bölümde oyuncunun hareketinin uygulanmasını değerlendirelim.

Aşağıdaki 5 testi yürütün. En az biri başarısız olursa, bu,

bu bölüm için puan verilmemesi gerektiği ve bir sonraki bölüme geçmeniz gerektiği anlamına gelir

- Oyuncunun yumurtlama pozisyonu harita dosyasına uygun olmalıdır.
- Harita üzerinde her yönde hareket etmek için ok tuşlarına basın (bunun yerine WASD veya ZQSD tuşlarını kullanmak kabul edilebilir) .
- Oyun "oynanabilir" mi?



Duvarlar ve Karakterler

Bu bölümde harita gösterimini değerlendirelim. Aşağıdaki testleri yürütün

. En az biri başarısız olursa, bu,

bu bölüm için puan verilmemesi gerektiği ve bir sonraki bölüme geçmeniz gerektiği anlamına gelir.

- Duvarın dokusu doğru bir şekilde yerleştirildi ve oyuncu içinden geçemez.
- Koleksiyonun dokusu doğru bir şekilde yerleştirildi ve oyuncu üzerinde yürüyerek onu alabilir.
- Çıkış dokusu doğru bir şekilde yerleştirildi ve oyuncu oyunu üzerinde yürüyerek ancak her koleksiyon parçasını aldıktan sonra bitirebilir.
- Oyuncu dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiştir ve duvarlar dışında her yöne hareket edebilir .



Tezgah

Bu bölümde oynanış öğelerini değerlendirelim. Aşağıdaki testleri yürütün

. En az biri başarısız olursa, bu,

bu bölüm için puan verilmemesi gerektiği ve bir sonraki bölüme geçmeniz gerektiği anlamına gelir.

- Kabukta, oyuncunun kaç hareket yaptığını sayan küçük bir sayaç var.
- Sayaç doğrudan oyun ekranında görüntülenebilir (Bonus bölümüne bakın).



MiniLibX görüntüleri

Koda bir göz atın ve öğrencinin

pikselleri birer birer yerleştirmek yerine görüntüyü çizmek için MLX'teki görüntüleri kullanıp kullanmadığını kontrol edin. ;)

✓ Evet

✗ HAYIR

Bonus

Bonus kısmını ancak ve ancak zorunlu kısım tamamen ve mükemmel bir şekilde yapıldığında ve hata yönetimi beklenmedik veya kötü kullanımı ele aldığında değerlendirin. Savunma sırasında tüm zorunlu puanların geçilmemesi durumunda, bonus puanlar tamamen göz ardı edilmelidir.

düşmanlar

Düşman devriyeleri, oyuncunun onlara dokunursa kaybetmesine neden olur.

✓ Evet

✗ HAYIR

Karakter animasyonu

Bazı sprite animasyonları var. Değerlendirilen öğrenci

bunun ne olduğunu ve nasıl yaptığını açıklamak zorundadır.

0 (başarısız) ile 5 (mükemmel) arasında derecelendirin



Ekrandaki sayaç

Hareket sayacı, doku veya mlx_string_put() kullanılarak ekranda işlenir .

0 (başarısız) ile 5 (mükemmel) arasında derecelendirin



Derecelendirmeler

Savunmaya karşılık gelen bayrağı kontrol etmeyi unutmayın

✓ Tamam

★ seçkin proje



boş iş



tamamlanmamış iş



geçersiz derleme



Ben de değil



Aldatmak



Kaza

▲ İlgili durum



Sızıntılar



yasak fonksiyon

Çözüm

Bu değerlendirme için bir yorum bırakın

Değerlendirmeyi bitir

Video gözetimi için kullanım koşulları (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/1>)

Çerezlerin kullanımına ilişkin beyan (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/2>)

Sitenin genel kullanım şartları (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/6>)

Yasal uyarılar (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/3>)

İç Yönerge (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/8>)

Gizlilik Politikası (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/5>)