

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

CUB3D (/PROJECTS/CUB3D) PROJESİ İÇİN ÖLÇEKLENDİRME (/PROJECTS/CUB3D)

Bu takımdaki 2 öğrenciyi değerlendirmelisiniz.



Git deposu

git@vogosphere.42kocaeli.com.tr:vogosphere/intra-uuid-87185223-: 

Giriş

Lütfen aşağıdaki kurallara uyun: - Değerlendirme süreci boyunca

kibar, nazik, saygılı ve yapıcı kalın .

Toplumun refahı

buna bağlıdır.

- İşin nihai

işlev bozukluklarını değerlendiren kişi (veya grup) ile özdeşleştirin.

Belirlediğiniz sorunları tartışmak ve tartışmak için zaman ayırın . - Meslektaşlarınızın projenin talimatlarını ve işlevlerinin kapsamını nasıl anlamış

olabileceği konusunda bazı farklılıklar olabileceğini göz önünde bulundurmalısınız . Her zaman açık fikirli olun ve ona mümkün olduğunca dürüstçe not verin. Pedagoji yalnızca ve yalnızca ekran değerlendirmesi ciddi bir şekilde yürütülürse geçerlidir.

Yönergeler

- Yalnızca öğrencinin veya grubun

Git deposundaki çalışmaya not verin.

- Git deposunun öğrenciye

veya gruba ait olduğunu tekrar kontrol edin. Çalışmanın ilgili proje için olduğundan emin olun

ve ayrıca boş bir klasörde "git clone" kullanıldığını kontrol edin.

- Sizi kandırmak ve resmi deponun

içeriğinden başka bir şeyi değerlendirmenize neden olmak için kötü niyetli takma adların kullanılmadığından emin olun. - Sürprizlerden kaçınmak için, hem değerlendiren hem de değerlendirilen öğrencilerin not vermeyi kolaylaştırmak için kullanılan olası metinleri inceleyip incelemediğini dikkatlice kontrol edin. - Değerlendiren öğrenci söz konusu projeyi henüz tamamlamadıysa, bu öğrencinin okuması zorunludur.

savunmaya başlamadan önce tüm konu. - Boş depo, çalışmayan program, norm hatası, kopya çekme vb. durumları

belirtmek için bu ölçekte bulunan bayrakları kullanın. Bu durumlarda not verme biter ve final notu 0'dır (ya da kopya durumunda -42). Ancak, kopya çekmek dışında, bu başarısızlığa neden olabilecek sorunları belirlemek ve gelecekte aynı hatayı tekrarlamaktan kaçınmak için çalışmanızı (bitirmemiş olsanız bile) tartışmaya devam etmeniz önerilir. - Savunma süresi boyunca programın herhangi bir segfault, beklenmedik, erken, kontrolsüz veya beklenmedik şekilde sonlandırılmayacağını unutmayın, aksi takdirde final notu 0'dır. Uygun bayrağı kullanın.


Varsa, yapılandırma dosyası dışında herhangi bir dosyayı asla düzenlemek zorunda kalmamalısınız.

Bir dosyayı düzenlemek istiyorsanız,

değerlendirilen öğrenciyle nedenlerini açıklamak için zaman ayırın ve ikinizin de bu konuda uygun olduğundan emin olun.

- 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 bayrağı işaretleyin.

Ekler

 konu.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/68046/tr.subject.pdf>)

 minilibx_opengl.tgz (/uploads/document/document/12900/minilibx_opengl.tgz)

 minibx_mms_20200219_beta.tgz (/uploads/document/document/12901/minibx_mms_20200219_beta.tgz)

Zorunlu kısım

Yürütülebilir dosya adı

Check that the project compiles well (without re-link) when you execute the `make` command and that the executable name is `cub3D`.

If not, use the invalid compilation flag at the end of the scale.

☒ Yes

☐ No

Configuration file

Check that you can configure ALL the following elements in the configuration file.
The formatting has to be as described in the subject.

- north texture path - NO
- east texture path - EA
- south texture path - SO
- west texture path - WE
- floor color - F
- ceiling color - C
- the map (see subject for the map configuration details)

Also, check that the program returns an error and exits properly when the configuration file is misconfigured (for example an unknown key, double keys, an invalid path..) or if the filename doesn't end with the `.cub` extension.

If not, the defense is over and use the appropriate flag incomplete work, crash...

☒ Yes

☐ No

Technical elements of the display

We're going to evaluate the technical elements of the display. Run the program and execute the following tests. If at least one fails, no points will be awarded for this section. Move to the next one.

- A window must open at the launch of the program.
It must stay open during the whole execution.
- An image representing the inside of a maze must be displayed inside the window.
- Hide all or part of the window either by using another window or by using the screen's borders, then minimize the windows and maximize it back. In all cases, the content of the window must remain consistent.



Yes



No

User basic events

In this section, we're going to evaluate the program's user generated events. Execute the 3 following tests. If at least one fails, this means that no points will be awarded for this section. Move to the next one.

- Click the red cross at the top left of the window. The window must close and the program must exit cleanly.
- Press the ESC key. The window must close and the program must exit cleanly. In the case of this test, we will accept that another key exits the program, for example, Q.
- Press the four movement keys (we'll accept WASD or ZQSD keys) in the order of your liking. Each key press must render a visible result on the window, such as a player's movement/rotation.



Yes



No

Movements

In this section, we'll evaluate the implementation of the player's movement/orientation inside the maze. Execute the 5 following tests. If at least one fails, this means that no points will be awarded for this section.

- The player's spawning orientation on the first image must be in accordance with the configuration file, test for each cardinal orientation (N, S, E, W).
- Press the left arrow then the right arrow.
The player's view must rotate to the left then to the right as if the player's head was moving.
- Press W (or Z) then S.
The player's view must go forward and then backward in a straight line.
- Press A (or Q) then D.
The player's view must go to the left and then to the right in a straight line.
- During those four movements, was the display smooth? By smooth we mean is the game "playable" or is it slow.



Yes



No

Walls

In this section, we'll evaluate the walls in the maze.

Execute the 4 following tests. If at least one

fails, this means that no points will be awarded for this section.

- The wall's texture vary depending on which compass point the wall is facing (north, south, east, west).
Check that the textures on the walls and perspective are visible and correct.
- Check that if you modify the path of a wall texture in the configuration file, it modifies the rendered texture when the program is re-executed.
- Also check that if you set a non-existent path it raises an error.
- Check that the floor and ceiling colors are well handled when you modify them in the configuration file.

✓ Yes

✗ No

Error management

In this section, we'll evaluate the program's error management and reliability. Execute the 4 following tests. If at least one fails, this means that no points will be awarded for this section.

Move to the next one.

- Run the program using numerous arguments and random values.
Even if the program doesn't require any arguments, it is critical that those arguments don't alternate or create unhandled errors.
- Check that there are no memory leaks. You can use the `top` or `leaks` command in another shell to monitor that the memory use is stable. The memory used must not increase each time an action is made.
- Roll either your arm or your face on the keyboard. The program must not show any strange behaviors and it must stay functional.
- Modify the map. The program must not show any strange behaviors and it must stay functional if the map is well configured, if not it must raise an error.

✓ Yes

✗ No

Bonus

We will look at your bonuses if and only if your mandatory part is excellent. This means that you must complete the mandatory part, beginning to end, and your error management must be flawless, even in cases of twisted or bad usage. So if the mandatory part didn't score all the points during this defense bonuses will be totally ignored.

When I'll be older I'll be John Carmack

Look at the subject bonus part and add one point for each bonus implemented and fully functional.



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



Invalid compilation



Norme



Cheat



Crash



Incomplete group



Concerning situation



Leaks



Forbidden function

Conclusion

Leave a comment on this evaluation

Finish evaluation

Video gözetimi için kullanım şartları (<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>)