


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

SCALE FOR PROJECT CUB3D (/PROJECTS/CUB3D)

You should evaluate 1 student in this team



Git repository

git@vogsphere-v2.42.fr 

Introduction

Please respect the following rules:

- Restez poli, courtois, respectueux et constructif pendant le processus d'évaluation. Le bien-être de la communauté repose là-dessus.
- Identifiez avec la personne (ou le groupe) évalué les éventuelles dysfonctionnements du travail. Prenez le temps d'en discuter et débitez des problèmes identifiés.
- Vous devez prendre en compte qu'il peut y avoir de légères différences d'interprétation entre les instructions du projet, son scope et ses fonctionnalités. Gardez un esprit ouvert et notez de la manière la plus honnête possible. La pédagogie n'est valide que si la peer-évaluation est faite sérieusement.

Guidelines

- Ne notez que ce qui est contenu dans le dossier git cloné de l'étudiant ou du groupe.
- Vérifiez que le dossier git de appartient bien à l'étudiant ou au groupe, que le projet correspond bien, et que "git clone" est utilisé sur un dossier vide.
- Vérifiez scrupuleusement qu'aucun alias n'a été utilisé pour vous tromper et assurez vous que vous corrigez bien le rendu officiel.
- Afin d'éviter toute surprise, vérifiez avec l'évalué les potentiels scripts utilisés pour faciliter l'évaluation.

- Si, en temps qu'évaluateur, vous n'avez pas fait le projet courant, vous devez lire le sujet en entier avant de commencer l'évaluation.

- Utilisez les flags disponibles pour signaler un rendu vide, un programme ne fonctionnant pas, une erreur de norme, un problème de triche... Dans ces situations, l'évaluation est terminée et la note est 0 (ou -42 en cas de triche). Cependant, à l'exception des cas de triche, vous êtes encouragés à continuer la discussion sur le travail rendu (même si pas terminé) pour identifier les problèmes qui ont causé cet échec et éviter de les reproduire dans le futur.


- Pendant toute la durée de l'évaluation, aucun segfault ou autre arrêt du programme (inattendu, prémature ou incontrôlé) ne sera toléré. Dans ces cas-là, la note finale est 0. Utilisez le flag approprié.


Vous ne devriez jamais avoir à éditer un fichier mis à part un fichier de configuration, si celui-ci existe. Dans le cas où vous souhaitez modifier un fichier, vous devez expliciter clairement les raisons de l'édition et entre en accord avec l'étudiant évalué avant de faire quoi que ce soit.

- Il vous revient également de vérifier l'absence de fuite mémoire. Toute mémoire allouée sur la heap doit être proprement libérée avant la fin de l'exécution.

Vous pouvez pour cela utiliser les différents outils présent sur l'ordinateur, tels que leaks, valgrind, ou encore e_fence. En cas de fuite mémoire, cochez le flag approprié.

Attachments

 subject (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/9183/fr.subject.pdf>)

 1326 minilibx_mms_20191207_beta 0
(/uploads/document/document/1424/minilibx_mms_20191207_beta.tgz)

 1326 minilibx_opengl 0 (/uploads/document/document/1425/minilibx_opengl.tgz)

Partie obligatoire

Nom de l'exécutable

Vérifiez que le projet compile (sans re-linker) lorsque vous exécutez la commande make, et que le nom de l'exécutable est `cub3D`.

☒ Yes

☐ No

Fichier de configuration

Vérifiez que vous pouvez configurer le programme comme demandé et avec le format décrit par le sujet TOUS les éléments suivants :

- la résolution/taille de la fenêtre - R
- chemin vers la texture "nord" - NO

- chemin vers la texture "est" - EA
- chemin vers la texture "sud" - SO
- chemin vers la texture "ouest" - WE
- chemin vers la texture "sprite" - S
- Couleur du sol - F
- Couleur du plafond - C
- la map (cf. sujet pour plus de détails)

Vérifiez également que le programme renvoie une erreur et quitte proprement quand le fichier de configuration est erroné (clé inconnue, deux fois la même clé, chemin invalide...) ou que le fichier n'a pas l'extension .cub.

Si ces tests ne passent pas, l'évaluation est terminée et la note finale est 0.

✓ Yes

✗ No

Compsant technique d'affichage

Nous allons maintenant évaluer les éléments techniques.

Lancez le programme et effectuez les tests suivants :

Si au moins un test échoue, aucun point ne sera attribué sur cette partie.

- Une fenêtre doit s'ouvrir au lancement du programme si l'argument --save n'est pas donné. Celle-ci doit rester ouverte pendant toute l'exécution du programme et doit avoir la résolution demandée dans le fichier de configuration
- Une image représentant l'intérieur du labyrinthe doit être affichée dans la fenêtre.
- Lorsque l'argument --save est donné, le programme ne doit pas ouvrir de fenêtre mais créer un fichier bmp dans la résolution demandée par le fichier de configuration (clé R)
- Cachez une partie de la fenêtre puis toute la fenêtre à l'aide d'une autre fenêtre ou le bord de l'écran, puis minimisez la fenêtre et ré-affichez la. Dans tous les cas, le contenu doit être consistant.
- Utilisez une résolution (Clé R) dans le fichier de configuration qui est plus grande que la résolution de l'écran. Le programme doit afficher une fenêtre de la taille de l'écran

✓ Yes

✗ No

Événements basiques utilisateur

Dans cette section, nous allons évaluer la gestion des événements utilisateurs du programme. Faites les 3 tests suivants. Si l'un d'eux échoue, aucun point ne sera donné sur cette section.

- Cliquez sur la croix rouge en haut de la fenêtre. Celle-ci doit se fermer et quitter le programme correctement.
- Appuyez sur la touche ESC. La fenêtre doit se fermer et le programme quitter correctement. Nous accepterons qu'une autre touche quitte le programme, par exemple la touche Q.
- Appuyez sur les touches directionnelles (ou WASD, ZQSD...) dans l'ordre de votre choix. Chaque pression doit afficher un résultat visible, tels que mouvement du joueur ou rotation.

☒ Yes☐ No

Mouvements

Dans cette section, nous allons évaluer les déplacement du joueur/orientation dans le labyrinthe. Faites les 4 tests suivants. Si l'un d'eux échoue, aucun point ne sera donné sur cette section.

- L'orientation du joueur à l'apparition doit être en accord avec le fichier de configuration. Testez les 4 points cardinaux.
- Appuyez sur la flèche gauche, puis la flèche droite (ou autre).
Le point de vue doit tourner comme si la tête du joueur se déplaçait.
- Appuyez sur la touche haut puis la touche bas (ou autre).
La vue du joueur doit aller en avant et en arrière en ligne droite.
- Pendant ces mouvements, l'affichage n'a pas trop saccadé ?
Le jeu était-il jouable ? Ou était-ce trop lent ?

☒ Yes☐ No

Murs & Sprites

Dans cette section, nous allons évaluer l'implémentation des murs et des sprites dans le labyrinthe. Faites les 5 tests suivants. Si l'un d'eux échoue, aucun point ne sera donné sur cette section.

- Les textures des murs varient dépendant de leur orientation (nord, sud, est, ouest).
Vérifiez que les textures sur les murs et la perspectives sont visibles et corrects.
- Vérifiez que la modification du chemin vers une texture de mur ou de sprite dans le fichier de configuration change la texture lorsque le programme est relancé.
- Vérifiez qu'un chemin inexistant renvoie une erreur
- Vérifiez que le sprite est bien affiché et peut être présent plusieurs fois dans la même map.
- Vérifiez que la couleur du sol et du plafond sont bien gérés par modification du fichier de configuration

☒ Yes☐ No

Error management

Dans cette section, nous allons évaluer la gestion d'erreur et la bonne marche du programme. Faites les 5 tests suivants. Si l'un d'eux échoue, aucun point ne sera donné sur cette section.

- Lancez le programme en utilisant plusieurs arguments et des valeurs aléatoires. Même si le programme n'a pas besoin d'arguments, il est critique que ces arguments n'altèrent le programme ou créent des erreurs non-gérées.
- Vérifiez qu'il n'y a pas de fuites mémoires. Utilisez votre outil de vérification préféré et assurez vous que la mémoire n'augmente pas à chaque action.
- Roulez votre tête (ou bras) sur le clavier. Le programme ne doit pas afficher de comportement étrange et doit rester fonctionnel.
- Modifiez la map. Le programme ne doit pas montrer de comportements étranges si la map est bien configurée, et sinon le programme doit renvoyer une erreur.

☒ Yes☐ No

Bonus

Les bonus ne seront évalués que si votre partie obligatoire est parfaite. Par parfaite, nous voulons naturellement dire que tout est complet, que ça n'échoue dans aucun cas de figure, même en cas d'erreur terrible comme un mauvais usage ou autre. Si vous n'avez pas tous les points de la partie obligatoire, votre partie bonus sera totalement ignorée.

Quand je serai grand, je m'appellerai John Carmak

Ajoutez un point par bonus fonctionnel si celui-ci est inclus dans la partie bonus du sujet.

Rate it from 0 (failed) through 5 (excellent)



Toujours plus?

Pareil, mais ajoutez un point pour deux bonus faits.
Arrondissez vers le haut si nécessaire (9 bonus équivaut à 5/5)
Same as before, but add one point when two more bonuses of the list are well implemented and fully fonctionnal. Round it up if necessary (9 bonus is 5/5).

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



No author file



Invalid compilation



Norme



Cheat



Crash



Leaks



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>)

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

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>)