

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

Go to

Profile for [wolf3d](#) (/projects/wolf3d)

You should correct 1 student in this team

★

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

projects.intra.42.fr

(/projects/list)

Git repository

Your projects

21sh (/projects/21sh)

C Exam - Beginner

(unofficial exam-beginner)

earning.intra.42.fr

Introduction

Ne vous dérangez pas pour le bon déroulement de cette évaluation de respecter les protocoles

forum.intra.42.fr

Restez polis, respectueux et constructifs en toutes situations lors d'un échange. Le lien de confiance entre la communauté 42 et vous en dépend.

RTM (/projects/rtm1)

meta.intra.42.fr

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.

shop.intra.42.fr

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.

(https://signin.intra.42.fr/users/sign\_out)

## 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/24/wolf3d.fr.pdf)

☐ Play with me ! (/uploads/document/document/149/demo.tgz)

## Sections

### Partie obligatoire

Rappel : si à un moment ou un autre, le programme ne réagit pas correctement (bus error, segfault, etc.), la soutenance est terminée et la note est 0. Pensez à utiliser les flags correspondants. Cette consigne est active d'un bout à l'autre de la soutenance.

Fichier auteur

https://projects.intra.42.fr/scale\_teams/272605/edit

1/3

Vérifiez que le fichier auteur est bien présent à la racine du dépôt et formaté tel que demandé dans le sujet. Dans le cas contraire, la soutenance est terminée et la note est 0.

✓ Yes

✗ No

### Composantes techniques de l'affichage

Nous allons évaluer ici la présence des éléments techniques de l'affichage. Lancez le programme et effectuez les 3 tests suivants. Si l'un au moins de ces tests échoue, cette section du barème est échouée et aucun point n'est gagné, passez à la suivante.

- Une fenêtre graphique doit s'ouvrir au lancement et rester ouverte pendant toute l'exécution du programme.

- Une image représentant une vue de l'intérieur d'un labyrinthe doit s'afficher dans la fenêtre.

- Cachez tout ou partie de cette fenêtre à l'aide d'une autre fenêtre ou du bord de l'écran, minimisez la fenêtre et faites-la réapparaitre à nouveau. Dans tous les cas le contenu de la fenêtre doit rester cohérent.

✓ Yes

✗ No

### Evènements utilisateurs

Nous allons évaluer dans cette section la gestion des évènements générés par l'utilisateur du programme. Effectuez les 3 tests suivants. Si l'un au moins de ces tests échoue, cette section du barème est échouée et aucun point n'est gagné, passez à la suivante.

- Cliquez sur la croix rouge de la fenêtre. La fenêtre doit se fermer et le programme doit quitter proprement.

- Appuyez sur la touche ESC. La fenêtre doit se fermer et le programme doit quitter proprement. On tolérera pour ce test que la fonctionnalité associée à la touche ESC soit associée à une autre touche, comme la touche Q par exemple.

- Appuyez sur les quatre flèches directionnelles (on tolérera les touches WASD ou ZQSD pour ce test) dans l'ordre de votre choix. Chaque appui doit avoir une conséquence visible dans la fenêtre, tel qu'un déplacement du joueur. Dans le cas où le déplacement n'est pas fonctionnel, on tolérera un simple affichage sur la console pour signaler la détection de l'appui sur ces touches.

✓ Yes

✗ No

### Déplacement

Nous allons évaluer dans cette section l'implémentation du déplacement du joueur dans le labyrinthe. Effectuez les 3 tests suivants. Si l'un au moins de ces tests échoue, cette section du barème est échouée et aucun point n'est gagné, passez à la suivante.

- Appuyez sur la flèche gauche (ou A ou Q) puis sur la flèche droite (ou D). La vue du joueur doit pivoter vers la gauche puis vers la droite comme-ci le personnage avait tourné la tête.

- Appuyez sur la flèche du haut (ou W ou Z) puis sur la flèche du bas (ou S). La vue du joueur doit avancer puis reculer de manière rectiligne.

- Lors des quatre déplacements possibles, l'affichage est-il fluide ? Nous entendons par-là que le jeu ne rame pas et est "jouable".

✓ Yes

✗ No

### Les murs

La couleur des murs doit varier suivant l'orientation (nord, sud, est, ouest). L'implémentation de certains bonus de ce sujet peut éclipser cette consigne (textures sur les murs par exemple), à condition que les murs et la perspective soient visibles de manière claire. Dans ce cas, cette section est considérée comme validée et les points doivent être attribués.

 Yes

 No

### Gestion d'erreurs

Nous allons évaluer dans cette section la gestion des erreurs par le programme et sa robustesse. Effectuez les 3 tests suivants. Si l'un au moins de ces tests échoue, cette section du barème est échouée et aucun point n'est gagné, passez à la suivante.

- Lancez le programme en ajoutant des paramètres en nombre et en valeurs arbitraires. Bien que le programme n'en attende pas, ces paramètres ne doivent pas altérer son fonctionnement ni provoquer d'erreurs non gérées.

- Vérifiez que le programme ne comporte pas de fuites mémoires. Lancez par exemple "top" dans un shell en parallèle de Wolf3D pour surveiller la quantité de mémoire utilisée. Cette quantité doit rester stable pendant que vous vous déplacez dans le labyrinthe et ne pas augmenter de façon continue ou à chaque fois qu'une action particulière est effectuée.

- Faites rouler votre visage ou votre bras sur le clavier. Le programme ne doit pas avoir de comportement inattendu et rester fonctionnel.

 Yes

 No

### Bonus

Rappel : si à un moment ou un autre, le programme ne réagit pas correctement (bus error, segfault, etc.), la soutenance est terminée et la note est 0. Pensez à utiliser les flags correspondants. Cette consigne est active d'un bout à l'autre de la soutenance. 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.

Quand je serai grand, je serai John Carmack

Pour mériter d'être comptabilisé, un bonus doit être :

- Un minimum utile (à votre discrétion), faut pas abuser.
- Bien réalisé
- Ne provoquer aucune erreur

Exemples possibles (1 point par bonus):

- Impossible de pénétrer les murs (clipping)
- Une texture par mur
- Une texture pour le sol
- Une texture pour le plafond
- des objets
- des portes et des clefs
- des monstres
- un labyrinthe avec des murs pas carres
- une skybox
- etc...

Une implementation d'un moteur similaire à celui de Doom (possibilité d'avoir des murs ayant des angles arbitraires et des niveaux sur plusieurs étages) ou un moteur similaire à celui de Duke Nukem 3D (déplacement et vision libres dans les 3 dimensions) donne automatiquement la note maximum aux bonus. De plus nous vous recommandons chaudement de postuler chez Id Software, voire même de contacter Olivier Crouzet (ol@42.fr) pour lui montrer votre travail.

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



### Conclusion

Leave a comment on this correction

\* (required) Comment

Finish correction