

Scale for project [Rush](#) / [wong_kar_wai](#)

GIT REPOSITORY

vogosphere@vogosphere:42.fr:intra/2015/activities/wong_kar_wai/fleetell

Introduction

Nous vous demandons, pour le bon déroulement de cette notation :

- De rester courtois, poli, respectueux et constructif lors de cet échange. Le lien de confiance entre la communauté 42 et vous en dépend.
- De bien mettre en évidence auprès de la personne notée (ou du groupe) les dysfonctionnements éventuels.
- D'accepter 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 (à-t-il raison ou tort ?), et notez le plus honnêtement possible.

Bonne soutenance à tous !

Guidelines

RAPPELEZ VOUS QUE VOUS NE DEVEZ CORRIGER QUE CE QUI SE TROUVE SUR LE DÉPÔT DE RENDU DE L'ÉTUDIANT.

Il s'agit de faire un "git clone" du dépôt de rendu, et de corriger ce qui s'y trouve.

Attachments

[Intra - Elearning - wong_kar_wai](#) [Subject](#)

Sections

Préliminaires

Tests préliminaires

Vérifiez d'abord les éléments suivants :

- Il y a bien un rendu (dans le dépôt git)
- Fichier auteur valide
- Le Makefile est présent et a bien les règles demandées
- Pas de faute de norme, la Norminette faisant foi
- Une seule fonction non 'static' par fichier .c
- Pas de triche (fonctions non autorisées...)
- Y a-t-il une enum dans un header permettant de modifier la condition de victoire ?
- L'exécutable s'appelle-t-il game_2048 ?

Si un élément n'est pas conforme au sujet, la notation s'arrête. Vous pouvez toujours débattre du projet, mais le barème n'est pas appliqué.

Durant le reste de la soutenance, si le programme a un comportement inapproprié (segfault, buserror, double-free, ...), la soutenance s'arrête.

✓ Yes

✗ No

Partie obligatoire

Est-ce que ça marche ?

Fondamentaux

Si vous ne connaissez pas 2048, vous en avez un aperçu ici :
<https://gabrieleciulli.github.io/2048/>

Testez le programme rendu. Peut-on jouer normalement à 2048 ?

- on doit voir un plateau de 4 x 4 cases dont certaines contiennent des nombres,
- 2 nombres au début de la partie,
- 4 touches permettent d'effectuer les mouvements haut, bas, gauche, droite,
- les nombres se déplacent tous dans la direction demandée jusqu'au prochain 'obstacle',
- les nombres égaux fusionnent quand ils rentrent en collision,
- 1 nouveau nombre apparaît après chaque mouvement (donc aucun si rien n'a bougé),
- on peut quitter proprement le programme avec ECHAP,
- etc.

✓ Yes

✗ No

Défaite

Jouer n'importe quoi jusqu'à ce que vous ne puissiez plus faire de mouvement. Le jeu doit vous indiquer que vous avez perdu. Vous ne devez pas pouvoir continuer cette partie. Le jeu peut quitter la partie/le programme ou proposer autre chose, mais pas obligatoirement.

✓ Yes

✗ No

Victoire

Modifiez la condition de victoire à 16, recompilez, et gagnez une partie pour voir ce qu'il se passe. Le jeu doit vous indiquer que vous avez gagné. Vous devez pouvoir continuer la partie. Le jeu peut vous proposer autre chose, mais pas obligatoirement.

✓ Yes

✗ No

Gestion du resize

Le plateau doit s'adapter à la taille de la fenêtre. Il peut y avoir des limitations prévues dans le programme, et la gestion d'erreur est libre, mais en aucun cas le programme ne doit segfault.

✓ Yes

✗ No

Gestion des nombres

Ajoutez un point pour chaque assertion vraie :

- ce sont les bons nombres qui fusionnent. Exemple: si 3 nombres égaux sont alignés horizontalement, et que vous allez vers la droite, ce sont les 2 nombres les plus à droite qui fusionnent, ou si 4 nombres égaux sont alignés, ils fusionnent 2 par 2,
- les nombres qui apparaissent au départ et ensuite ont bien une position random,
- les nombres qui apparaissent au départ et ensuite ne sont que des "2" et des "4",
- les "2" apparaissent plus souvent que les "4" (2 points).

RATE IT FROM 0 (FAILED) THROUGH 5 (EXCELLENT)

Bonus

N'évaluez ces bonus que si vous avez mis tous les points jusqu'à "Gestion du resize" inclus

Ces petites choses utiles auxquelles vous avez évidemment pensé

Ajoutez un point pour chaque assertion vraie :

- les touches utiles et leurs effets sont indiqués quelque part,
- une touche permet de relancer la partie,
- un score s'affiche (peu importe le mode de calcul),
- un effet visuel permet de mieux voir dans quelle direction les cases glissent,
- un effet visuel permet de mieux voir quelle case a fusionné.

RATE IT FROM 0 (FAILED) THROUGH 5 (EXCELLENT)

Bonus persos

Mettez jusqu'à 5 points pour les features supplémentaires.

RATE IT FROM 0 (FAILED) THROUGH 5 (EXCELLENT)

Conclusion

LEAVE A COMMENT ON THIS CORRECTION

* Comment

Finish correction