

Oddawanie zadań

Program powinien kompilować się z użyciem systemu budowania cmake i kompilować się na platformie Linux. Kod projektu należy umieścić w katalogu o nazwie “Nazwiskolmie-etap<nr>”. “<nr>” oznacza numer etapu projektu (“1”, “2” lub “3”). Nazwy nie powinny zawierać spacji ani polskich znaków. Obok plików źródłowych należy umieścić plik o nazwie “temat<nrt>.txt” gdzie “<nrt>” oznacza numer tematu (“1”, “2”), który zawiera krótki opis sposobu realizacji projektu, czyli sposób rozwiązania problemu. katalog powinien być spakowany do archiwum o nazwie “Nazwiskolmie-etap<nr>.zip”. Proszę się nie przejmować liczbami dopisanymi przez platformę MS Teams w przypadku ponownego wysyłania pliku. W przypadku kilku wersji, brana pod uwagę jest wersja archiwum z najwyższym numerem.

Przykładowa zawartość archiwum BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap1.zip

```
BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap1/CMakeLists.txt
BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap1/main.cpp
BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap1/temat2.txt
[...]
```

W przypadku kolejnych etapach projektu jest to:

```
BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap2/CMakeLists.txt
BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap2/main.cpp
[...]
```

oraz:

```
BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap3/CMakeLists.txt
BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap3/main.cpp
[...]
```

Projekt w pliku BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap<nr>/CMakeLists.txt (instrukcja project() oraz linia add_executable()), powinien być nazwany BrzeczyszczukiewiczGrzegorz-etap<nr>.

Spakowany etap projektu proszę umieścić w odpowiednim miejscu w zadaniach na platformie Teams.

UWAGA! Przesyłane pliki *.zip nie mogą zawierać plików binarnych tworzonych podczas kompilacji! Proszę także nie umieszczać katalogów “cmake-build*”. **Przesyłane archiwum powinno być mniejsze niż 100kB.**

Projekty które się nie wypakowują, nie kompilują lub są źle nazwane i wymagałyby ręcznych poprawek są oceniane na 0 punktów.

Ocenianie

Przy ocenie pod uwagę brane będą następujące aspekty:

- samodzielność wykonania (czy ktoś inny nie wysłał identycznego kodu),
- czytelność i przejrzystość kodu,
- sposób rozwiązania problemu,
- zastosowane techniki programowania obiektowego,
- sposób zamodelowania klas,
- sposób realizacji interfejsu użytkownika,
- komentarze trudniejszych fragmentów.

W przypadku wykrycia plagiatu wszystkie splagiatowane projekty zostaną ocenione na 0 punktów. Zasada ta obowiązuje również w przypadku wykrycia podobieństwa w późniejszym czasie, np. w projektach oddawanych z tygodniowym opóźnieniem. Projekt oceniony pozytywnie może zostać obniżony do 0.