

## C++ en Datastructuren

Criteria	Voldoet
De code bevat geen overbodige #defines en bevat geen magische constante	Ja
Gebruik maken van OO-principes in C++, zoals gebruik van klassen met constructors en destructors, polymorfisme en/of inheritance.	Ja
De code gebruikt op ten minste 1 plek op een zinnige wijze van overerving en virtuele functie(s).	Ja
De code heeft ten minste 1 unit-test waarbij het resultaat in een bestand wordt weggeschreven	Ja
Met behulp van FileIO, bestanden kunnen lezen en schrijven.	Ja
Toepassen van standaard datastructuren in C++	Ja
Gebruik maken van streams	Ja
Rekening gehouden met het voorkomen van memory leaks.	Ja
Zinnige foutmeldingen mocht er iets fout gaan, afhandeling via exception	Ja
Gebruik maken van C++ standaard, dus niet op C manier alloceren	Ja
Weloverwogen gebruik van algoritmes binnen de applicatie	Ja
De documentatie bevat een overzichtstabel waarin staat aan welke criteria de code voldoet, en, voor zover zinnig, specifiek welke delen van de code (files en waar nodig regelnummer	Ja
De applicatie leest gegevens in vanuit een tekst-file naar in-memory data, volgens het factory pattern.	Nee
Smart pointers	Ja
Gebruik maken van Template Metaprogramming	Nee
Ervoor zorgen dat je programma const, constexpr en override correct is	Ja
Lambda expressies, denk hierbij ook aan een typedef	Ja
Pointer to implementation, scherm een structure of klasse af	Ja
Proxy-patroon: Protection proxy	Nee
Nested datatypes	Nee
De code voldoet aantoonbaar aan andere, wenselijke (kwaliteit verhogende) en gespecificeerde criteria	-

### 3D-Computer Graphics

Criteria	Voldoet
OpenGL gebruiken voor het weergeven van 3D graphic	Ja
Een camera hebben die bestuurd kan worden	Ja
Minimaal 5 verschillende objecten bevatten <ul style="list-style-type: none"><li>• Een of meerdere objecten bewegen automatisch</li><li>• Een of meerdere objecten zijn door de gebruiker te beïnvloeden</li><li>• Een van de objecten is een 'complex' objectComplex wil zeggen, geen kubus, sphere, pyramide, maar bijvoorbeeld een 3d model</li></ul>	Ja
Belichting gebruiken	Ja
Texture mapping gebruiken	Ja
Een complexe scene met meer objecte	Ja
Een samenhangende scene (de scene is meer dan een verzameling 3d modellen)	Ja
Gebruik van mist	Ja
Alpha blending	Nee
2D overlay	Nee
Relatieve transformaties	Nee
Particle systemen	Nee