



rrouille

# SCALE FOR PROJECT FDF

You should evaluate 1 student in this team



Git repository

git@vogsphere.42lausanne.ch 

## Introduction

Merci de respecter les règles suivantes:

- Restez polis, courtois, respectueux et constructifs pendant le processus d'évaluation. Le bien-être de la communauté repose là-dessus.

- Identifiez avec la personne évaluée ou le groupe évalué les éventuels dysfonctionnements de son travail. Prenez le temps d'en discuter et débattez 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 dépôt Git cloné de l'étudiant(e) ou du groupe.
- Vérifiez que le dépôt Git appartient bien à l'étudiant(e) ou au groupe, que le projet est bien celui attendu, et que "git clone" est utilisé dans un dossier vide.
- Vérifiez scrupuleusement qu'aucun alias n'a été utilisé pour vous tromper et assurez-vous que vous évaluez bien le rendu officiel.
- Afin d'éviter toute surprise, vérifiez avec l'étudiant(e) ou le groupe les potentiels scripts utilisés pour faciliter l'évaluation (par exemple, des scripts de tests ou d'automatisation).
- Si vous n'avez pas fait le projet que vous allez évaluer, 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, de la 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 encouragé(e)s

à continuer la discussion sur le travail rendu, même si ce dernier est incomplet. Ceci afin d'identifier les erreurs à ne pas reproduire dans le futur.

- Vous devez aussi vérifier l'absence de fuites mémoire. Toute mémoire allouée sur le tas doit être libérée proprement avant la fin de l'exécution du programme.  
Vous avez le droit d'utiliser tout outil disponible sur la machine tel que leaks, valgrind ou e\_fence. En cas de fuites mémoire, cochez le flag approprié.

## Attachments

[subject.pdf](#)  [maps.zip](#)  [fdf\\_linux](#)

[minilibx\\_mms\\_20191025\\_beta.tgz](#)

[minilibx-linux.tgz](#)

[minilibx\\_macos\\_sierra\\_20161017.tgz](#)

[sources.tgz](#)  [fdf](#)

## Vérifications préliminaires

### Minimum vital

Vérifiez que les exigences de base sont respectées :

- Le dépôt n'est pas vide.
- La Norminette ne relève aucune erreur.
- Pas de triche.
- Aucune fonction/bibliothèque interdite.
- L'exécutable porte le nom demandé.
- Le code compile avec les options demandées.
- Durant l'exécution du programme, il n'y a aucune erreur non-gérée ou crash inattendu (faute de segmentation, bus error, etc.).
- Aucune fuite mémoire.

Yes

No

## Partie obligatoire

### Gestion des erreurs

Testez le fdf sans paramètres, avec trop de paramètres, un fichier qui n'existe pas ou sur lequel vous n'avez pas les droits. Si la gestion des erreurs est correcte, alors c'est bon. C'est la seule gestion d'erreur qui est demandée. Pour le reste de l'évaluation, les cartes doivent être formatées correctement à l'intérieur des fichiers passés au programme.

Yes

No

### Gestion Graphique

Exécutez le programme avec la carte 42 donnée sur le sujet :

- Une fenêtre s'ouvre
- Quelque chose est dessiné dans la fenêtre
- On peut voir une projection isométrique de la carte 42
- Appuyer sur 'ESC' ferme la fenêtre et quitte proprement le programme (pas de fuites de mémoire).

 Yes No

### Tracé

- Utilisez une carte plate avec que des 0, de taille 4x4. On a une grille fil de fer plate avec une projection qui est utilisée pour donner une idée de 3D.
- Même carte mais avec 1 point à une altitude différente. Vérifiez que le rendu correspond et que l'impression de relief est présente.

 Yes No

### Du lourd

Vérifiez que le programme gère le rendu de carte plus conséquente et une carte aléatoire de 16x16.

 Yes No

### Du plus lourd

Testez avec des cartes plus conséquentes, plus lourdes. Soit parmi celles fournies avec le sujet, soit celles de la personne évaluée, soit les vôtres. Soyez logiques et gardez en tête les demandes du

sujet quant à ce que pourrait contenir vos cartes (des couleurs en plus par ex).

 Yes No

### Graphic responsive

Si lors du test précédent avec des cartes lourdes le rendu graphique reste fluide et agréable, c'est cool !

 Yes No

### MiniLibX images

Regardez le code. Vérifiez que les images MLX sont bien utilisées pour dessiner l'image et non en mettant les pixels un par un. ;)  
(pixel put)

 Yes No

## Partie bonus

A lot of nice extras.

### Une projection supplémentaire

Y a-t-il une projection supplémentaire (ex : parallèle ou conique) ?

 Yes No

### Zooooooooom

Existe-t-il un moyen de zoomer et dézoomer à l'aide du clavier ou de la souris ?

 Yes No

### Translation

Existe-t-il un moyen de déplacer la projection à l'aide du clavier ou de la souris ?

 Yes No

### Rotation

Existe-t-il un moyen de faire pivoter la projection à l'aide du clavier ou de la souris ?

 Yes No

### Soyez fou !

Accordez un point s'il y a un bonus supplémentaire que vous considérez comme bon. La créativité est une qualité importante dans votre éducation et dans le monde du numérique.

 Yes No

## Ratings

Don't forget to check the flag corresponding to the defense