


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

SCALE FOR PROJECT MINIRT (/PROJECTS/MINIRT)

You should evaluate 2 students in this team



Git repository

git@vogsphere.42lausanne.ch:vogsphere/intra-uuid-531a0f22-d52a-44e4-l 

Introduction

Please respect the following rules:

- Restez poli, courtois, respectueux et constructif pendant le processus d'évaluation. Le bien-être de la communauté repose là-dessus.
- Identifiez avec la personne (ou le groupe) évalué les éventuelles dysfonctionnements du travail. Prenez le temps d'en discuter et débitez 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 dossier git cloné de l'étudiant ou du groupe.
 - Vérifiez que le dossier git de appartient bien à l'étudiant ou au groupe, que le projet correspond bien, et que "git clone" est utilisé sur un dossier vide.
 - Vérifiez scrupuleusement qu'aucun alias n'a été utilisé pour vous tromper et assurez vous que vous corrigez bien le rendu officiel.
 - Afin d'éviter toute surprise, vérifiez avec l'évalué les potentiels scripts utilisés pour faciliter l'évaluation.
 - Si, en temps qu'évaluateur, vous n'avez pas fait le projet courant, 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, un problème de 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 encouragés à continuer la discussion sur le travail rendu (même si pas terminé) pour identifier les problèmes qui ont causé cet échec et éviter de les reproduire dans le futur.
 - Pendant toute la durée de l'évaluation, aucun segfault ou autre arrêt du programme (inattendu, prémature ou incontrôlé) ne sera toléré. Dans ces cas-là, la note finale est 0. Utilisez le flag approprié.
- Vous ne devriez jamais avoir à éditer un fichier mis à part un fichier de configuration, si celui-ci existe. Dans le cas ou vous souhaitez modifier un fichier, vous devez expliciter clairement les raisons de l'édition et entre en accord avec l'étudiant évalué avant de faire


quoi que ce soit.

- Il vous revient également de vérifier l'absence de fuite mémoire. Toute mémoire allouée sur la heap doit être proprement libérée avant la fin de l'exécution.
Vous pouvez pour cela utiliser les différents outils présent sur l'ordinateur, tels que leaks, valgrind, ou encore e_fence. En cas de fuite mémoire, cochez le flag approprié.

Attachments

 subject.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/52140/fr.subject.pdf>)

 minilibx_opengl.tgz (/uploads/document/document/9234/minilibx_opengl.tgz)

 minilibx_mms_20200219_beta.tgz (/uploads/document/document/9235/minilibx_mms_20200219_beta.tgz)

Partie obligatoire

Nom de l'exécutable

Vérifiez que le projet compile bien (et ne relink pas) lorsque vous lancez la commande ``make`` et vérifiez que le projet se nomme bien ``miniRT``.

 Yes

 No

Fichier de configuration

Vérifiez que vous pouvez configurer la caméra, la lumière, la lumière ambiante, et les objets simples dans le fichier de configuration conformément au format décrit dans le sujet.
Vérifiez également que le programme renvoie une erreur et sort proprement lorsque qu'il y a une erreur dans le fichier de configuration ou que l'extension n'est pas ``.rt``

En cas de problème, la soutenance s'arrête et la note est 0.

 Yes

 No

Composants techniques d'affichage

Dans cette section nous allons évaluer les composants techniques du rendu.

Lancez le programme et exécutez les tests suivants.

Si l'un d'entre eux échoue, n'attribuez pas de point et passez à la partie suivante.

- Avec un seul paramètre, une fenêtre doit s'ouvrir au lancement du programme et rester ouverte tant que le programme tourne.

- Cachez un bout puis l'entièreté de la fenêtre avec le bord de l'écran ou une autre fenêtre, minimisez la dans la taskbar/le dock, puis mettez la plein écran. Dans tous les cas testés, le contenu de la fenêtre doit demeurer consistant.

- Le contenu de la fenêtre doit demeurer consistant lorsque vous changez la résolution dans le fichier de configuration.

- Appuyer sur ``ESC`` ou cliquer sur la croix rouge de la fenêtre doit fermer le programme correctement.

 Yes

 No

Les formes basiques

Dans cette section, nous allons évaluer les 5 formes basiques demandées dans le sujet.

Lancez le programme et exécutez les tests suivants.

Si l'un des tests échoue, n'attribuez pas de point sur cette section et passez à la suite.

- Placez une sphère aux coordonnées $\{0,0,0\}$, caméra face à la sphère et affichez l'image.
La sphère doit être visible, sans glitch.

- Placez un plan avec une valeur 'z' nulle, caméra face au plan et affichez l'image rendue.
Le plan doit être visible, sans glitch.

- Placez un cylindre qui croît le long de l'axe y, caméra face au cylindre, et affichez l'image.
Le cylindre doit être visible, sans glitch.

✓ Yes

✗ No

Translation et rotation

Dans cette section nous allons évaluer la rotation et la translation qui peuvent être appliqués aux objets d'une scène.

Lancez le programme et exécutez les tests suivants.

Si l'un des tests échoue, n'attribuez pas de point sur cette section et passez à la suite.

- Placez deux sphères aux coordonnées $\{0,0,0\}$, la caméra face aux sphères.
Appliquez ensuite une translation sur l'une des sphères dans une direction parallèle à la caméra, d'une distance plus grande que le diamètre d'une sphère, et affichez l'image rendue.
Les deux sphères doivent être visibles et affichées sans glitch.

- Placez un cylindre s'étendant le long de l'axe y, caméra face au cylindre.
Appliquez une rotation de 90° ($\pi/2$ radian) le long de l'axe z.
Le cylindre doit être visible et affiché sans glitch.

✓ Yes

✗ No

Multi-objects

Dans cette section, nous allons évaluer la possibilité d'afficher plusieurs objets dans une seule scène.

Lancez le programme et exécutez les tests suivants.

Si l'un des tests échoue, n'attribuez pas de point sur cette section et passez à la suite.

- Placez plusieurs objets qui se croisent sur une scène, avec par exemple une sphère et un cylindre, et affichez l'image.
Les deux objets doivent être visibles et affichés sans glitch (Encore plus là où ils se croisent)

- Effectuez le même test, mais vérifiez que c'est possible de placer plusieurs fois le même objet. Par exemple, deux sphères, deux cylindres et deux plans.

✓ Yes

✗ No

Direction et position de la caméra

Dans cette section, nous allons vérifier que les contraintes de caméra du sujet sont respectées.

Lancez le programme et exécutez les tests suivants.

Si l'un des tests échoue, n'attribuez pas de point sur cette section et passez à la suite.

- Générez une scène aléatoire et placez la caméra le long de l'axe x, pointée vers $\{0,0,0\}$, puis affichez l'image.
La scène doit être affichée, sans glitch.

- Générez une scène aléatoire et placez la caméra le long de l'axe y, pointée vers $\{0,0,0\}$, puis affichez l'image.
La scène doit être affichée, sans glitch.

- Générez une scène aléatoire et placez la caméra le long de l'axe z, pointée vers $\{0,0,0\}$, puis affichez l'image.
La scène doit être affichée, sans glitch.

- Générez une scène aléatoire et placez la caméra de manière aléatoire, sans être le long d'un axe, pointée vers $\{0,0,0\}$, puis affichez l'image.
La scène doit être affichée, sans glitch.

✓ Yes

✗ No

Luminosité 1/2

Dans cette section, nous allons évaluer l'effet de la luminosité sur les objets de la scène.

Lancez le programme et exécutez les tests suivants.

Si l'un des tests échoue, n'attribuez pas de point sur cette section et passez à la suite.

- Placez une sphère aux coordonnées $\{0,0,0\}$, la caméra face à la sphère et placez un spot à gauche ou à droite de la caméra, positionnée d'une manière à éclairer la sphère sur le côté.
Affichez l'image, la sphère doit être visible, éclairée, sans glitch.

- Placez une sphère à des coordonnées aléatoires, résultant d'une translation caméra face à la sphère et placez un spot à gauche ou à droite de la caméra, de manière à éclairer la sphère sur le côté.

Affichez l'image, la sphère doit être visible, éclairée et sans glitch.
Notez que le halo de lumière doit être computed après la translation.

✓ Yes

✗ No

Brightness 2/2

Dans cette section, nous allons évaluer l'effet de la luminosité sur les ombres.

Lancez le programme et exécutez les tests suivants.

Si l'un des tests échoue, n'attribuez pas de point sur cette section et passez à la suite.

- Placez un spot vertical, une sphère et un plan. Le spot doit éclairer la sphère de manière à créer une ombre sur le plan. Placez la caméra de manière à voir à la fois le plan, l'ombre, et la sphère.

La scène doit être affichée, sans glitch.

- Assemblez une scène complexe inspirée d'une des illustrations données dans le sujet. Les ombres doivent être affichées proprement, sans glitch.

✓ Yes

✗ No

Bonus

Les bonus ne seront abordés que si votre partie obligatoire est excellente. Cela signifie que vous devez compléter la partie obligatoire, du début à la fin, que votre gestion d'erreur doit être parfaite, même dans des situations tordues. Si tous les points ne sont pas attribués pendant cette soutenance, aucun point ne sera comptabilisé dans les bonus.

Plein de bonus ?

Un point par bonus.

-Le reflet spéculaire.

-Dérangement des couleurs : damier.

-Lumières colorées et multi-spots.

-Un autre objet du 2ème degré : Cône, Hyperboloïde, Paraboloïde..

-Gérer les textures de la carte de bosse.

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

5

Ratings

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

✓ Ok

★ Outstanding project

📁 Empty work

📁 Incomplete work

💻 Invalid compilation

📄 Norme

📄 Cheat

💥 Crash

👤 Incomplete group

⚠ Concerning situation

💧 Leaks

🚫 Forbidden function

Conclusion

Leave a comment on this evaluation

Finish evaluation

Terms of use for video
surveillance
([https://signin.intra.42.fr
/legal/terms/1](https://signin.intra.42.fr/legal/terms/1))

Rules of procedure
([https://signin.intra.42.fr
/legal/terms/4](https://signin.intra.42.fr/legal/terms/4))

Declaration on the use of
cookies
([https://signin.intra.42.fr
/legal/terms/2](https://signin.intra.42.fr/legal/terms/2))

General term of use of
the site
([https://signin.intra.42.fr
/legal/terms/6](https://signin.intra.42.fr/legal/terms/6))

Legal notices
([https://signin.intra.42.fr
/legal/terms/3](https://signin.intra.42.fr/legal/terms/3))

Privacy policy
([https://signin.intra.42.fr
/legal/terms/5](https://signin.intra.42.fr/legal/terms/5))