

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

PROJE İÇİN ÖLÇEKLENDİRME SO_LONG (/PROJECTS/SO_LONG)

Bu takımdaki 1 öğrenciyi değerlendirmelisiniz



Git deposu

git@vogsphere.42istanbul.com.tr:vogsphere/intra-uuid-b05fc2



giriş

Lütfen aşağıdaki kurallara uyun:

- Değerlendirme süreci boyunca kibar, nazik, saygılı ve yapıcı olun
. Toplumun refahı buna bağlıdır.

- Çalışmaları değerlendirilen öğrenci veya grupla
projelerindeki olası aksaklıkları belirleyin.

Belirlenmiş olabilecek sorunları tartışmak ve tartışmak için zaman ayırın . - Meslektaşlarınızın projenin talimatlarını ve işlevlerinin kapsamını anlamalarında

bazı farklılıklar olabileceğini göz önünde bulundurmalısınız . Her zaman açık fikirli olun ve bunları mümkün olduğunca dürüst bir şekilde derecelendirin. Pedagoji ancak ve ancak akran değerlendirmesinin ciddi şekilde yapılması durumunda faydalıdır.

Yönergeler

- Yalnızca değerlendirilen öğrencinin veya grubun Git deposunda teslim edilen çalışmaya not verin

.

- Git deposunun öğrencilere ait olup olmadığını bir kez daha kontrol edin.


Projenin beklenen proje olduğundan emin olun . Ayrıca boş bir klasörde 'git clone' kullanıldığını kontrol edin

. - Sizi kandırmak ve resmi arşivin içeriği olmayan bir şeyi değerlendirmenizi

sağlamak için hiçbir kötü niyetli takma adın kullanılmadığını dikkatlice kontrol edin . - Herhangi bir sürprizden


kaçınmak için ve mümkünse, derecelendirmeyi kolaylaştırmak için kullanılan komut dosyalarını (test veya otomasyon komut dosyaları) birlikte inceleyin. - Değerlendireceğiniz ödevi henüz tamamlamadıysanız değerlendirme sürecine başlamadan önce konunun tamamını okumalısınız. - Boş bir depoyu, çalışmayan bir programı, bir Norm hatasını, hileyi vb. bildirmek için mevcut işaretleri kullanın. Bu durumlarda değerlendirme süreci sona erer ve kopya çekme durumunda final notu 0, yani -42 olur. Ancak kopya çekmenin dışında, gelecekte tekrarlanmaması gereken hataları belirlemek için öğrencilerin teslim edilen çalışmayı birlikte gözden geçirmeleri önemle tavsiye edilir. - Ayrıca bellek sızıntısı olmadığını da doğrulamanız gerekir. Yığında ayrılan belleğin yürütmenin bitiminden önce uygun şekilde serbest bırakılması gerekir. Sızıntılar, valgrind veya e_fence gibi bilgisayarda bulunan farklı araçlardan herhangi birini kullanmanıza izin verilir. Bellek sızıntısı durumunda uygun bayrağı işaretleyin.

Ekler

 konu.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/92983/en.subject.pdf>)

 minilibx-linux.tgz (<https://cdn.intra.42.fr/document/document/18327/minilibx-linux.tgz>)

 minilibx_opengl.tgz (https://cdn.intra.42.fr/document/document/18328/minilibx_opengl.tgz)

 minilibx_mms_20200219_beta.tgz
(https://cdn.intra.42.fr/document/document/18329/minilibx_mms_20200219_beta.tgz)

Zorunlu kısım

Yürütülebilir ad

Komutu yürütün `make` . Proje beklediği gibi derlenmelidir (Makefile yeniden bağlanmamalıdır). Yürütülebilir dosya adının olduğunu doğrulayın `so_long` . Aksi takdirde ölçeğin sonundaki "geçersiz derleme" bayrağını kullanın.

☒ Evet☐ HAYIR

Ayrıştırma

- Farklı haritalar kullanın.
- Farklı boyutları test edin.
- Farklı çizgi boyutlarını test edin.

Ayrıca, yapılandırma dosyası yanlış yapılandırıldığında (örneğin, bilinmeyen bir karakter, kopyalar, geçersiz bir dosya yolu vb.) programın bir hata döndürüp döndürmediğini ve düzgün şekilde çıkıp çıkmadığını kontrol edin .

Aksi takdirde savunma biter. Uygun bayrağı kullanın: tamamlanmamış çalışma, çökme...

☒ Evet☐ HAYIR

Ekranın teknik unsurları

Ekranın teknik unsurlarını değerlendirme zamanı.

Seviyenin parametre olarak kullanılan haritayı doğru şekilde temsil edip etmediğini kontrol edin.

- Programın başlatılması sırasında bir pencere açılmalıdır. Tüm uygulama boyunca açık kalmalıdır.
- Başka bir pencere kullanarak veya ekranın kenarlıklarını kullanarak pencerenin tamamını veya bir kısmını gizleyin . Ardından pencereyi simge durumuna küçültün ve tekrar büyütün. Her durumda pencerenin içeriği tutarlı kalmalıdır.

☒ Evet☐ HAYIR

Temel kullanıcı etkinlikleri

Bu bölümde programın kullanıcı olaylarını değerlendirelim. Aşağıdaki 3 testi gerçekleştirin. Bunlardan en az birinin başarısız olması, bu bölüme puan verilmemesi gerektiği ve bir sonraki bölüme geçmeniz gerektiği anlamına gelir.

- Pencerenin üst kısmındaki çarpı işaretine tıklayın. Pencere kapanmalı ve program temiz bir şekilde çıkmalıdır.

- ESC tuşuna basın. Pencere kapanmalı ve program temiz bir şekilde çıkmalıdır. Bu test durumunda, programdan başka bir anahtarın, örneğin Q'nun çıktığını kabul edebilirsiniz.
- Dört ok tuşuna istediğiniz sırayla basın (bunun yerine WASD veya ZQSD tuşlarını kullanmak da kabul edilebilir) . Tuşa her basıldığında pencerede görünür bir sonuç (oyuncunun hareketi) oluşturulmalıdır .

☒ Evet☐ HAYIR

Hareketler

Bu bölümde oyuncunun hareketinin uygulanmasını değerlendirelim.

Aşağıdaki 5 testi gerçekleştirin. Bunlardan en az birinin başarısız olması, bu bölüme puan verilmemesi gerektiği ve bir sonraki bölüme geçmeniz gerektiği anlamına gelir .

- Oyuncunun doğma konumu harita dosyasına uygun olmalıdır.
- Haritada her yöne hareket etmek için ok tuşlarına basın (bunun yerine WASD veya ZQSD tuşlarını kullanmak da kabul edilebilir) .
- Oyun "oynanabilir" mi?

☒ Evet☐ HAYIR

Duvarlar ve Spritelar

Bu bölümde harita gösterimini değerlendirelim. Aşağıdaki testleri gerçekleştirin .

Bunlardan en az birinin başarısız olması, bu bölüme puan verilmemesi gerektiği ve bir sonraki bölüme geçmeniz gerektiği anlamına gelir.

- Duvarın dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiş ve oyuncu bu dokudan geçemiyor.
- Koleksiyonun dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiş ve oyuncu üzerinde yürüyerek onu seçebilir.
- Çıkış dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiş ve oyuncu oyunu ancak tüm koleksiyon öğelerini seçtikten sonra üzerinde yürüyerek bitirebilir.
- Oyuncu dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiş ve duvarlar hariç her yöne hareket edebiliyor.

☒ Evet☐ HAYIR

Tezgah

Bu bölümde oynanış unsurlarını değerlendirelim. Aşağıdaki testleri gerçekleştirin

. Bunlardan en az birinin başarısız olması,

bu bölüme puan verilmemesi gerektiği ve bir sonraki bölüme geçmeniz gerektiği anlamına gelir.

- Kabuğun üzerinde oyuncunun kaç hareket yaptığını sayan küçük bir sayaç görüntülenir.
- Sayaç doğrudan oyun ekranında görüntülenebilir (bkz. Bonus bölümü).

✓ Evet

✗ HAYIR

MiniLibX görselleri

Koda bir göz atın ve öğrencinin

pikselleri birer birer koymak yerine görüntüyü çizmek için MLX'teki görüntüleri kullanıp kullanmadığını kontrol edin. ;)

✓ Evet

✗ HAYIR

Bonus

Bonus kısmını, yalnızca zorunlu kısım tamamen ve mükemmel bir şekilde yapılmışsa ve hata yönetimi beklenmedik veya kötü kullanımı ele alıyorsa değerlendirin. Savunma sırasında zorunlu puanların tamamının geçilmemesi durumunda bonus puanların tamamen göz ardı edilmesi gerekir.

Düşmanlar

Düşman devriyeleri, onlara dokunursa oyuncunun kaybetmesine neden olur.

✓ Evet

✗ HAYIR

Karakter animasyonu

Bazı sprite animasyonları var. Değerlendirilen öğrencinin

ne olduğunu ve nasıl yaptığını açıklaması gerekir.

0'dan (başarısız) 5'e (mükemmel) kadar puan verin



Ekrandaki sayaç

Hareketlerin sayacı ekranda doku veya

mlx_string_put() kullanılarak oluşturulur.

0'dan (başarısız) 5'e (mükemmel) kadar puan verin



Derecelendirmeler

Savunmaya karşılık gelen bayrağı kontrol etmeyi unutmayın

✓ Tamam

★ Olağanüstü proje

Boş iş

📄 Eksik çalışma

🧠 Geçersiz derleme

📄 Ben de değil

📄 Aldatmak

📄 Kaza

▲ Durumla ilgili

💧 Sızıntılar

🚫 Yasak işlev

💬 Kodu destekleyemiyorum/açıklayamıyorum

Çözüm

Bu değerlendirmeye yorum bırakın

Değerlendirmeyi bitir

Çerezlerin kullanımına ilişkin beyan (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/2>)

Gizlilik Politikası (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/5>)

Sitenin genel kullanım şartları (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/6>)

Prosedür kuralları (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/4>)

Video gözetimi için kullanım şartları (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/1>)

Yasal uyarılar (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/3>)