

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

Помните, что качество защиты, а значит, и качество школы на рынке труда зависит от вас. Удаленная защита во время кризиса Covid обеспечивает большую гибкость, чтобы вы могли продвигаться по своей учебной программе, но также несет больше рисков обмана, несправедливости, лени, которые повредят развитию навыков каждого. Мы действительно рассчитываем на вашу зрелость и мудрость во время этой удаленной защиты на благо всего сообщества.

МАСШТАБ ПРОЕКТА SO_LONG (/PROJECTS/SO_LONG)

Вы должны оценить 1 студента в этой команде



Репозиторий Git

git@vogsphere.kzn.21-school.ru:vogsphere/intra-uuid-5266e4e



Вступление

Пожалуйста, соблюдайте следующие правила:

- Оставайтесь вежливыми, вежливыми, уважительными и конструктивными на протяжении всего процесса оценки. От этого зависит благополучие общества .
- Отождествите себя с человеком (или группой), оценившим возможные нарушения в работе. Найдите время, чтобы обсудить и обсудить выявленные вами проблемы.
- Вы должны учитывать, что может быть некоторая разница в том, как ваши коллеги могли понять инструкции проекта и объем его функций.

Методические рекомендации

-

Оценивайте только ту работу, которая находится в главной ветке репозитория GiT студента или группы и последней фиксации.

- Еще раз проверьте, что репозиторий GiT принадлежит студенту

или группе. Убедитесь, что работа предназначена для соответствующего проекта, а также убедитесь, что «git clone» используется в пустой папке.

- Внимательно проверьте, не использовались ли вредоносные псевдонимы, чтобы обмануть вас и заставить оценить что-то, кроме содержимого официального репозитория.

- Чтобы избежать сюрпризов, внимательно проверьте, ознакомились ли и оценивающие, и оцениваемые учащиеся с возможными сценариями, используемыми для облегчения выставления оценок.

- Если оценивающий студент не выполнил этот конкретный Тем не менее, этот студент обязательно прочитает весь предмет перед тем, как начинать защиту.

- Используйте флаги, доступные на этой шкале, чтобы сигнализировать о пустом репозитории, неработающей программе, сбое, ошибке нормы, недопустимой компиляции, мошенничестве и т. Д.

- Вы также должны проверить отсутствие утечек памяти. Любая память, выделенная в куче, должна быть правильно освобождена.

Вложения

 subject.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/24614/en.subject.pdf>)

 minilibx_opengl.tgz (/uploads/document/document/3887/minilibx_opengl.tgz)

 minilibx_mms_20200219_beta.tgz
(/uploads/document/document/3888/minilibx_mms_20200219_beta.tgz)

Обязательная часть

Исполняемое имя

Убедитесь, что проект хорошо компилируется (без повторной ссылки), когда вы выполняете команду `make`, и что имя исполняемого файла - `so_long`.

Если нет, используйте недопустимый флаг компиляции в конце шкалы.

 да

 Нет

Чтение карты

- использовать разные карты.
- тестируйте с разными размерами.
- тестируйте с разными размерами линий.

Кроме того, убедитесь, что программа возвращает ошибку и правильно завершает работу, если файл конфигурации неправильно настроен (например, неизвестный ключ, двойные ключи, недопустимый путь ...).

Если нет, защита окончена и используйте соответствующий флаг незавершенной работы, вылет ...



да



Нет

Технические элементы дисплея

Мы собираемся оценить технические элементы дисплея.

Убедитесь, что уровень является допустимым представлением карты, используемой в качестве параметра.

- Окно должно открываться при запуске программы.

Он должен оставаться открытым на протяжении всего исполнения.

- Скройте все или часть окна, используя другое окно или используя границы экрана, затем сверните окна и увеличьте их обратно. Во всех случаях содержимое окна должно оставаться неизменным.



да



Нет

Основные события пользователя

В этом разделе мы собираемся оценить события программы, созданные пользователем. Выполните 3 следующих теста. Если хотя бы один из них не прошел, это означает, что баллы за этот раздел не начисляются. Перейти к следующему.

- Щелкните красный крестик в верхнем левом углу окна. Окно необходимо закрыть и программа должна выйти чисто.

- Нажмите клавишу ESC. Окно должно быть закрыто, а программа должна завершиться без ошибок. В случае этого теста мы примем, что другая клавиша выходит из программы, например, Q.

- Нажмите четыре клавиши со стрелками (мы принимаем клавиши WASD или ZQSD) в нужном вам порядке. Каждое нажатие клавиши должно отображать видимый результат в окне (движение игрока).



да



Нет

Движения

In this section, we'll evaluate the implementation of the player's movement.

Execute the 5 following tests. If at least one fails, this means that no points will be awarded for this section.

Move to the next one.

- The player's spawning position must be in accordance with the map file.
- Press the arrows keys to move in every direction on the map.
- is the game "playable"?

☒ Yes

☐ No

Walls & Sprites

In this section, we'll evaluate the map representation.

Execute the following tests. If at least one fails, this means that no points will be awarded for this section.

Move to the next one.

- The wall's texture is well placed and the player cannot go through it.
- The collectible's texture is well placed and the player can pick it by walking on it.
- The Exit texture is well placed and the player can finish the game by walking on it but only after picking every collectible.
- The player texture is well placed and can move in every direction except into the walls.

☒ Yes

☐ No

Counter

In this section, we'll evaluate the gameplay elements.

Execute the following tests. If at least one fails, this means that no points will be awarded for this section.

Move to the next one.

- There's a small counter displayed on the shell that counts how many movements the player did.

☒ Yes

☐ No

Image usage

The program use `mlx_put_image_to_window` and not `mlx put pixel` !

✓ Yes

✗ No

Bonus

We will look at your bonuses if and only if your mandatory part is excellent. This means that you must complete the mandatory part, beginning to end, and your error management must be flawless, even in cases of twisted or bad usage. So if the mandatory part didn't score all the points during this defense bonuses will be totally ignored.

Enemies

enemy patrols that cause the player to lose in case of contact.

✓ Yes

✗ No

Draw calls

There's some sprite animation.

You need to explain what it is and how you did it.



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

GUI

The counter of movement is rendered on the screen using texture or `mlx_put_string`.



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

Ratings

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

✓ Ok

★ Outstanding project

📄 Empty work

💬 No author file

🐞 Invalid compilation

📋 Norme

📄 Cheat

💣 Crash

💧 Leaks

🚫 Forbidden function

Conclusion

Leave a comment on this evaluation

Perfecto!

Finish evaluation

terms & conditions (<https://signin.intra.42.fr/legal>)