

(https://profile.intrav2.42.fr)



Go to

ofile.intrav2.42.fr)

My projects (/)



All projects

for project RTv1 (/projects/rtv1)

jects.intrav2.42.fr)

List projects

(/projects/list)



Git repository

Your projects

arning.intrav2.42.fr)

Libft

vogsphere@vogsphere.42.fr:intra/2015/activities/rtv1/jibanez



Get Next_Line

(/projects/get_next_line)

rum.intrav2.42.fr)

Exam C

(/projects/exam-c)



La soutenance formalise la note pour votre projet. Cette note, si vous avez assez
échange avec la communauté, vous la connaissez déjà. Profitez donc de la soutenance
pour tomber sur des nouvelles personnes, discuter, débattre, voir comment vous avez
travaillé respectivement sur le projet.

meta.intrav2.42.fr)

(/projects/filler)

Ce moment permet de prendre du recul, ne le sous-estimez pas et ne le baclez pas.
A la fin de la soutenance vous devez être tous d'accord sur ce qui marche ou pas, ce
qui en cas de mauvaise note vous a conduit à cette situation, et ce que vous allez
changer pour mieux réussir ensuite.

Rushes

(/projects/rushes)



Hackathon Chasse

au trésor

(/projects/hackathon-
chasse-au-tresor)

Ratings

strace

Define the type of error (if there is an error), which ended the correction.

(/projects/strace)

Ok

Empty work

Incomplete work

No author found

Invalid compilation



Normal

Cheat

Crash

Attachments



Scale Teams

📄 Subject (<https://cdn.intrav2.42.fr/pdf/pdf/32/rtv1.pdf>)

🔗 Intra - Elearning - Subnotions
(<https://elearning.intrav2.42.fr/notions/34/subnotions>)

Sections

Preliminaires

On vérifie la base

Rien que du classique :

- vous avez fait un git clone et vous ne corrigez que ce qu'il contient.
- vous avez fait un git clone seulement au moment de la soutenance, avec votre interlocuteur present avec vous
- pas de rendu : 0
- ca compile pas : 0
- pas de fichier auteur : on continue la notation, c'etait pas demande.
- un fichier auteur : on pourrait etre chien, mais non on est pas (tous) comme ca.
- un fichier auteur invalide : la franchement c'est abuser, par 2 fois c'est la faute inattention. Il faut trouver qq chose pour corriger le pb. Vite.
- Norme : si le projet n'est pas a la norme, on met 0
- Triche : si vous suspectez un cas de triche, -42. A utiliser avec parsimonie (c'est pas un membre du staff).

Si ce point n'est pas OK, la notation s'arrete.

✓ Yes

No

Les features

Nous testons ici les principales features demandées par le sujet.

Expose

X11 : Passez une fenêtre devant celle du rtv1. Ça retrace ?

MacOS : Donnez le focus a d'autres fenetres puis revenez sur celle du rtv1. Ca retrace ?

Si c'est trop rapide, dans les 2 cas, demandez a quel endroit l'etudiant pourrait rajouter un putchar pour controler que l'evenement est bien reçu et traite.

Vérifier si il y a bien une gestion de l'événement qui est faite

=> mlx: utilisation de mlx_expose_hook vers une fonction dédiée, pour le reste demandez a

l'étudiant de vous convaincre selon la lib graphique utilisee.

✓ Yes

No

Les 4 objets de base

A-t-on un rendu pour chacun des 4 objets de base ?

-> 4 images differentes, avec l'objet au centre, en situation simple

[sphere en 0,0,0 ; plan $z=0$; cone centre en 0.0.0 le long de l'axe vertical ; cylindre sur l'axe vertical]

Vous avez le droit de deduire cela d'images plus complexes si vous le voulez, mais ne vous faites pas berner : "regarde mon super cylindre penche !" alors que c'est un bug dans le calcul d'une sphere.

✓ Yes

No

Multi-objets

- plusieurs objets ensembles avec intersection: 1pt (ex: 1 sphere et 1 cone)
- plusieurs objets ensembles dont certains de même nature : 1pt (ex: 2 cylindres et un plan)

✓ Yes

No

Translation - Rotations

On peut bouger et tourner les objets

- translation
- rotation

✓ Yes

No

Position de l'oeil

L'oeil peut se deplacer dans la scene pour la voir d'un autre point de vue.

- l'oeil bouge
- l'oeil tourne

✓ Yes

No

Luminosite

La presence de lumiere se traduit par de la luminosite sur les objets.

- ca marche quand chaque objet est en position simple
- ca marche quand chaque objet subit une translation/rotation (et on a pas sur l'objet qui a bouge la luminosite de sa position simple)

✓ Yes

No

Ombres

La lumière se traduit également par la présence d'ombres.

A la fois dans une situation simple : une sphère au dessus d'un plan, un spot au dessus et l'ombre sur le plan, mais aussi dans des situations plus complexes avec plein d'objets (comme l'exemple du sujet).

☒ Yes

No

Bonus

Comme l'indique le sujet, il n'y a que deux bonus possibles sur le RTV1

Brillance

La brillance se caractérise par une saturation de la luminosité vers la couleur du spot, là où la surface de l'objet est perpendiculaire à la lumière.

Y-a-t-il de la brillance ?

☒ Yes

No

Multi-spot

Si il est possible de mettre plusieurs spots, avec une gestion correcte qui en découle pour la luminosité, la brillance, les ombres, alors c'est OK.

☒ Yes

No

Conclusion

Leave a comment on this correction

*** (required) Comment**

Finish correction