

Machine Translated by Google

Las defensas a distancia durante la crisis de Covid permiten una mayor flexibilidad para que puedas avanzar en tu plan de estudios, pero también conllevan más riesgos de trampas, injusticias y pereza, que perjudicarán el desarrollo de las habilidades de todos. Contamos con tu madurez y sabiduría durante estas defensas a distancia para el beneficio de toda la comunidad.

ESCALA PARA PROYECTO SO_LONG (/PROYECTOS/TAN_LARGO)

Debes evaluar a 1 estudiante en este equipo.

Repositorio Git

Introducción

Por favor respete las siguientes reglas:

- Mantener una actitud educada, cortés, respetuosa y constructiva durante todo el proceso de evaluación. El bienestar de la comunidad depende de ello.
- Identifíquese con la persona (o el grupo) que evaluó las posibles disfunciones del trabajo. Tómese el tiempo para discutir y debatir los problemas que ha identificado.
- Debes considerar que puede haber alguna diferencia en cómo tus compañeros pudieron haber entendido las instrucciones del proyecto y el alcance de sus funcionalidades.

Pautas

- Califica únicamente el trabajo que se encuentra en la rama maestra y el último commit del repositorio GiT del estudiante o grupo.
- Verifique nuevamente que el repositorio GiT pertenece al estudiante o el grupo. Asegúrese de que el trabajo sea para el proyecto relevante y también verifique que se use "git clone" en un archivo vacío. carpeta.

Machine Translated by Google

Verifique que el documento no se hayan utilizado alias maliciosos para engañar.
y hacerle evaluar algo distinto al contenido del repositorio oficial.

- Para evitar sorpresas, compruebe cuidadosamente que tanto el
Los alumnos evaluados han revisado los posibles guiones utilizados para
facilitar la calificación.
- Si el estudiante evaluador no ha completado esa
proyecto en particular aún, es obligatorio que este estudiante lea todo el tema
antes de iniciar la defensa.
- Utilice las banderas disponibles en esta escala para señalar un vacío
repositorio, programa que no funciona, falla, error de norma, compilación no
válida, trampa, etc.
- También debe verificar la ausencia de fugas de memoria. Toda la
memoria asignada en el montón debe liberarse correctamente.

Archivos adjuntos

Asunto.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/24630/es.asunto.pdf>)

minilibx_opengl.tgz (/cargas/documento/documento/3897/minilibx_opengl.tgz)

minilibx_mms_20200219_beta.tgz

(/uploads/document/document/3898/minilibx_mms_20200219_beta.tgz)

Parte obligatoria

Nombre del ejecutable

Verifique que el proyecto se compile bien (sin volver a vincular) cuando ejecute el comando ``make`` y que el nombre del ejecutable sea ``so_long``.

En caso contrario, utilice el indicador de compilación no válida al final de la escala.

Sí

No

Lectura de mapas

- utilizar mapas diferentes.

- prueba con diferentes tamaños de línea.

Además, verifique que el programa devuelva un error y salga correctamente cuando el archivo de configuración esté mal configurado (por ejemplo, una clave desconocida, claves dobles, una ruta no válida, etc.).

En caso contrario la defensa ha terminado y se utiliza la bandera correspondiente trabajo incompleto, accidente...

Sí No

Elementos técnicos de la exposición

Vamos a evaluar los elementos técnicos de la exhibición.

Verifique que el nivel sea una representación válida del mapa utilizado como parámetro.

- Al iniciar el programa debe abrirse una ventana que debe permanecer abierta durante toda la ejecución.

- Oculte toda o parte de la ventana ya sea usando otra ventana o usando los bordes de la pantalla, luego minimice la ventana y maximice nuevamente.

casos, el contenido de la ventana debe permanecer coherente.

Sí No

Eventos básicos del usuario

En esta sección, vamos a evaluar los eventos generados por el usuario del programa. Ejecute las 3 pruebas siguientes. Si al menos una falla, significa que no se otorgarán puntos por esta sección. Pase a la siguiente.

- Haga clic en la cruz roja en la parte superior izquierda de la ventana.

La ventana debe cerrarse y el programa debe salir limpiamente.

- Pulsar la tecla ESC. La ventana debe cerrarse y el programa debe salir sin problemas. En el caso de esta prueba aceptaremos que otra tecla salga del programa, por ejemplo, Q.

- Presione las cuatro teclas de flecha (aceptaremos las teclas WASD o ZQSD) en el orden que desee. Cada vez que presione una tecla,

Machine Translated by Google

debe mostrar un resultado visible en la ventana (movimiento del jugador).

Sí No

Movimientos

En esta sección evaluaremos la implementación del movimiento del jugador.

Ejecuta las 5 pruebas siguientes. Si al menos una falla, significa que no se otorgarán puntos en esta sección. Pasa a la siguiente.

- La posición de aparición del jugador debe coincidir con el archivo del mapa.
- Presione las teclas de flechas para moverse en cualquier dirección en el mapa.
- ¿El juego es "jugable"?

Sí No

Muros y sprites

En esta sección evaluaremos la representación del mapa.

Ejecute las siguientes pruebas. Si al menos una falla, significa que no se otorgarán puntos en esta sección. Pase a la siguiente.

- La textura de la pared está bien ubicada y el jugador no puede atravesarla.
- La textura del coleccionable está bien ubicada y el jugador puede recogerlo caminando sobre él.
- La textura de Salida está bien ubicada y el jugador puede terminar el juego caminando sobre ella, pero solo después de elegir todocoleccionable.
- La textura del jugador está bien ubicada y puede moverse en todas las direcciones excepto hacia las paredes.

Sí No

Encimera

En esta sección evaluaremos los elementos del juego.

Ejecute las siguientes pruebas. Si al menos una falla, significa que no se otorgarán puntos en esta sección.

- Hay un pequeño contador mostrado en el caparazón que cuenta cuántos movimientos realizó el jugador.

Sí No

Uso de imágenes

¡El programa utiliza `mlx_put_image_to_window` y no `mlx put pixel`!

Sí No

Prima

Analizaremos tus bonificaciones si y solo si tu parte obligatoria es excelente. Esto significa que debes completar la parte obligatoria de principio a fin y tu gestión de errores debe ser impecable, incluso en casos de uso incorrecto o erróneo. Por lo tanto, si la parte obligatoria no suma todos los puntos durante esta defensa, las bonificaciones se ignorarán por completo.

Enemigos patrullas enemigas que hacen que el jugador pierda en caso de contacto.

Sí No

Llamadas de sorteo

Hay alguna animación de sprites.
Necesitas explicar qué es y cómo lo hiciste.

Calificalo desde 0 (reprobado) hasta 5 (excelente)

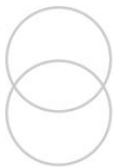


Imagen gráfica de calidad

El contador de movimiento se representa en la pantalla mediante textura o `mlx_put_string`.



Calificalo desde 0 (reprobado) hasta 5 (excelente)

Calificaciones

No olvides revisar la bandera correspondiente a la defensa.

De acuerdo

Proyecto destacado

Trabajo vacío

Sin archivo de autor

W Compilación no válida

Norma

Engañar

d Accidente

Fugas

I Función prohibida

Conclusión

Deja un comentario sobre esta evaluación

Finish evaluation

- Condiciones de uso de la videovigilancia (<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/1>)

Avisos legales (<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/3>)

Política de privacidad (<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/5>)

Condiciones generales de uso del sitio (<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/6>)

Declaración sobre el uso de cookies (<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/2>)

Reglamento interno (<https://signin.intra.42.fr/legal/terms/4>)