

PROJE SO_LONG İİN  LEK (/PROJECTS/SO_LONG)

Bu takımda 1  ğrenciyi deęerlendirmelisiniz



Git deposu

git@vogosphere.42istanbul.com.tr:vogosphere/intra-uuid-5250a3

giriş

L tfen ařaęıdaki kurallara uyun:

- Deęerlendirme s reci boyunca nazik, kibar, saygılı ve yapıcı olun
- . Topluluęun refahı buna baęlıdır. - alıřması deęerlendirilen

 ğrencinin veya grubun projesindeki olası iřlev bozukluklarını belirleyin . Belirlenmiř olabilece ve m zakere etmek iin zaman ayırın. - Akranlarınızın projenin talimatlarını ve iřlevselliklerini anlamıř olabilecekleri konusunda farklılıklar olabileceęini g z  n nde bulundurun . Her zamar onları m mk n olduęunca d r st bir řekilde derecelendirin. Pedagoji yalnızca akran deęerlen řekilde yapılırsa yararlıdır.

Kılavuzlar


- Sadece deęerlendirilen  ğrencinin veya grubun Git deposunda sunulan alıřmayı derecelen .


- Git deposunun  ğrenciye veya  ğrencilere ait olduęundan iki kez emin olun. Projenin beklenen proje olduęundan emin olun. Ayrıca, 'git clone'un boř bir dizinde kullanıldıęından emin olun. - Sizi aldatmak ve resmi deponun ierięi olmayan b deęerlendirmenizi


saęlamak iin k t  amalı takma adlar kullanılmadıęından dikkatlice emin olun . - Herhangi bi ve varsa, derecelendirmeyi kolaylařtırmak iin kullanılan t m komut dosyalarını (test veya oto dosyaları gibi) birlikte inceleyin. - Deęerlendireceęiniz  devi tamamlamadıysanız, deęerlendirir bařlamadan  nce t m konuyu okuyun. - Boř bir depo, alıřmayan bir program, bir Norm hata bildirmek iin mevcut bayrakları kullanın . Bu durumlarda, deęerlendirme s reci sona erer ve  ekme durumunda -42 olur. Ancak, kopya ekme durumları hari,  ğrencilerin gelecekte tekra hataları belirlemek iin g nderilen alıřmayı birlikte incelemeleri řiddetle tavsiye edilir . - Belle doęrulayın. Yıęında tahsis edilen t m bellek, programın y r t lmesi sona ermeden  nce uygu bırakılmalıdır. Sızıntılar, valgrind veya e_fence gibi bilgisayarda bulunan aralardan herhangi l verilir . Bellek sızıntısı durumunda, uygun bayraęı iřaretleyin.

Ekler

 konu.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/156590/en.subject.pdf>)

 minilibx-linux.tgz (<https://cdn.intra.42.fr/document/document/32168/minilibx-linux.tgz>)

 minilibx_opengl.tgz (https://cdn.intra.42.fr/document/document/32169/minilibx_opengl.tgz)

 minilibx_mms_20200219_beta.tgz
(https://cdn.intra.42.fr/document/document/32170/minilibx_mms_20200219_beta.tgz)

Zorunlu kısım

Y r t lebilir dosya adı

Komutu y r t n `make` . Proje beklendiĐi gibi derlenmelidir (`Makefile` yeniden baĐlanmamalıdır). Y r t lebilir dosya adının olduĐunu doĐrulayın `so_long` Aksi takdirde,  leĐin sonunda "geersiz derleme" bayraĐını kullanın.

 Evet

 HAYIR

Ayrıştırma

- Farklı haritalar kullanın.
- Farklı boyutları deneyin.
- Farklı satır boyutlarını deneyin.

Ayrıca, yapılandırma dosyası yanlış yapılandırıldıĐında ( rneĐin, bilinmeyen bir karakter, yinelenmeler, geersiz bir dosya yolu, vb.) programın bir hata d nd rd Đ nden ve d zg n bir   emin olun .

Aksi takdirde savunma biter. Uygun bayraĐı kullanın: tamamlanmamı  i , arpı ma, vb.

 Evet

 HAYIR

Ekranın teknik unsurları

Ekranın teknik  Đelerini deĐerlendirin. Seviyenin parametre olarak kullanılan haritayı doĐru bir  ekilde temsil ettiĐini kontrol edin.

- Programın ba latılması sırasında bir pencere aılmalıdır. Y r tme boyunca aık kalmalıdır.
- Ba ka bir pencere kullanarak veya ekranın kenarlıklarını kullanarak pencerenin tamamı gizleyin . Ardından, pencereyi k  lt n ve tekrar b y t n. Her durumda, pencerenin ieriĐi tutarlı kalmalıdır.

 Evet

 HAYIR

Temel kullanıcı olayları

Bu b l mde, programın kullanıcı olaylarını deĐerlendirin. A aĐıdaki   testi y r t n. Bunlardan en az biri ba arısız olursa, bu b l m iin puan verilmemeli ve bir sonrakine gemelisiniz.

- Pencerenin  st kısmındaki arpıya tıklayın. Pencere kapanmalı ve program temiz bir  ekilde ıkmalıdır.
- ESC tu una basın. Pencere kapanmalı ve program temiz bir  ekilde ıkmalıdır . Bu test programdan ıktıĐını kabul edebilirsiniz ,  rneĐin, Q.
- D rt ok tu una (bunun yerine WASD veya ZQSD tu larını kullanmak kabul edilebilir) he basın . Her tu  bası ı pencerede g r n r bir sonu (oyuncunun hareketi) olu turmalıdır .

 Evet

 HAYIR

Hareketler

Bu bölümde, oyuncunun hareketinin uygulanmasını değerlendirin. Aşağıdaki beş testi gerçekleştirin. Bunlardan en az biri başarısız olursa, bu bölüm için puan verilmemeli ve bir sonrakine geçilmelidir.

- Oyuncunun ortaya çıkış pozisyonu harita dosyasıyla uyumlu olmalıdır.
- Haritada her yöne hareket etmek için ok tuşlarına basın (bunun yerine WASD veya ZQ da kabul edilebilir).
- Oyun oynanabilir mi?

✓ Evet

✗ HAYIR

Duvarlar ve Sprite'lar

Bu bölümde harita gösterimini değerlendirin. Aşağıdaki testleri yürütün. Bunlardan en az biri başarısız olursa, bu bölüm için puan verilmem ve bir sonrakine geçmelisiniz.

- Duvarın dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiş ve oyuncu içinden geçemiyor.
- Toplanabilir nesnenin dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiş ve oyuncu onu üzerinde yürüyerek alabiliyor.
- Çıkış dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiş ve oyuncu tüm koleksiyon öğelerini topladı yürüyerek oyunu bitirebiliyor.
- Oyuncu dokusu doğru bir şekilde yerleştirilmiş ve duvarlar hariç her yöne hareket edebiliyor.

✓ Evet

✗ HAYIR

Tezgah

Bu bölümde, oyun öğelerini değerlendirin. Aşağıdaki testleri gerçekleştirin. Bunlardan en az biri başarısız olursa, bu bölüm için puan verilmemeli ve bir sonrakine geçmelisiniz.

- Kabuk üzerinde oyuncunun kaç hareket yaptığını sayan küçük bir sayaç bulunur.
- Sayaç doğrudan oyun ekranında görüntülenebilir (Bonus kısmına bakınız).

✓ Evet

✗ HAYIR

MiniLibX görüntüleri

Kodu inceleyin ve öğrencinin pikselleri tek tek çizmek yerine MLX görüntülerini kullanarak görüntüyü çizip çizmediğini kontrol

✓ Evet

✗ HAYIR

Bonus

Bonus kısmını, yalnızca ve yalnızca zorunlu kısım tamamen ve mükemmel bir şekilde tamamlı yönetimi beklenmeyen veya kötü kullanımları ele alıyorsa değerlendirin. Savunma sırasında ti geçilmemişse, bonus puanları tamamen göz ardı edilmelidir.

Düşmanlar

Düşman devriyeleri oyuncunun onlara dokunması durumunda kaybetmesine neden olur.

✓ Evet

✗ HAYIR

Sprite animasyonu

Sprite animasyonu var. Değerlendirilen öğrenci bunun ne olduğunu ve nasıl uyguladığını açıklamalıdır. Animasyonun kalitesine göre puan verin.

0 (başarısız) ile 5 (mükemmel) arasında puan verin



Ekrandaki sayaç

Hareket sayacı, doku veya mx_string_put() kullanılarak ekrana yansıtılır . Görsel kaliteye ve uygulama kalitesine göre derecelendirilir.



0 (başarısız) ile 5 (mükemmel) arasında puan verin

Derecelendirmeler

Savunmaya karşılık gelen bayrağı kontrol etmeyi unutmayın

✓ Tamam

★ Üstün proje

Boş iş

🚧 Tamamlanmamış iş

🚫 Geçersiz derleme

📋 Norm

📄 Aldatır

⬆ Durumla ilgili

💧 Sızıntılar

🚫 Yasaklanmış fonksiyon

💬 Kodu desteklemiyor

Çözüm

Bu değerlendirmeye bir yorum bırakın (en fazla 2048 karakter)

Değerlendirmeyi bitir

API Genel Kullanım Şartları
(<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/33>)

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

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

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

Yas
(<https://profile.ir>)