

# CUB3D İÇİN SCALE

**Defence'lerin kalitesinin, dolayısıyla okulun iş piyasasındaki kalitesinin size bağlı olduğunu unutmayın.**

Covid krizi sırasındaki remote defence'ler müfredatınızda ilerlemeniz için daha fazla esneklik sağlar, ancak aynı zamanda herkesin beceri gelişimine zarar verecek daha fazla kopya, adaletsizlik, tembellik riski getirir. Bu remote defence'ler sırasında tüm topluluğun yararı için olgunluğunuza ve bilgeliğinize güveniyoruz.

---

## Git repository

Bu ekipte 1 öğrenciyi değerlendirmelisiniz

---

## Giriş

Lütfen aşağıdaki kurallara saygı gösterin:

- Değerlendirme süreci boyunca kibar, nazik, saygılı ve yapıcı kalın. Topluluğun refahı buna bağlıdır.
  - Değerlendirilen kişi (veya grup) ile çalışmanın olası işlev bozukluklarını tanımlayın. Tanımladığınız sorunları tartışmak ve müzakere etmek için zaman ayırın.
  - Arkadaşlarınızın proje talimatlarını ve işlevselliğinin kapsamını nasıl anlamış olabileceğinde bazı farklılıklar olabileceğini göz önünde bulundurmalısınız. Her zaman açık fikirli olun ve mümkün olduğunca dürüstçe değerlendirin. Pedagoji yalnızca ve yalnızca peer-evaluation ciddi bir şekilde yürütüldüğünde geçerlidir.
- 

## Guidelines

- Yalnızca öğrencinin veya grubun GiT repository'sinde olan çalışmayı değerlendirin.
- GiT repository'sinin öğrenciye veya gruba ait olduğunu iki kez kontrol edin. Çalışmanın ilgili proje için olduğundan emin olun ve ayrıca "git clone"un boş bir folder'da kullanıldığını kontrol edin.
- Sizi kandırmak ve resmi repository'nin içeriği dışında bir şeyi değerlendirmenizi sağlamak için kullanılan kötü niyetli alias'ların olmadığını dikkatle kontrol edin.
- Sürprizlerden kaçınmak için, hem değerlendiren hem de değerlendirilen öğrencilerin değerlendirmeyi kolaylaştırmak için kullanılan olası script'leri gözden geçirdiğini dikkatle kontrol edin.
- Değerlendiren öğrenci henüz o belirli projeyi tamamlamamışsa, bu öğrencinin defence'e başlamadan önce konunun tamamını okuması zorunludur.
- Boş bir repository, çalışmayan program, norm hatası, kopya vb. durumları işaretlemek için bu scale'de mevcut flag'leri kullanın. Bu durumlarda, değerlendirme bitmiştir ve nihai not 0'dır (kopya durumunda -42). Ancak, kopya dışında, bu başarısızlığa neden olmuş olabilecek sorunları belirlemek ve gelecekte aynı hatayı tekrarlamamak için çalışmanızı (bitirmemiş olsanız bile) tartışmaya devam etmeniz teşvik edilir.
- Defence süresince segfault, programın diğer beklenmedik, erken, kontrolsüz veya beklenmeyen sonlanması olmaması gerektiğini unutmayın, aksi takdirde nihai not 0'dır. Uygun flag'i kullanın.

**Varsa configuration file dışında hiçbir file'ı düzenlememeniz gerekir. Bir file'ı düzenlemek istiyorsanız, nedenleri değerlendirilen öğrenciyle açıklamak için zaman ayırın ve ikinizin de bununla uygun olduğundan emin olun.**

**Ayrıca memory leak'lerinin olmadığını da doğrulamalısınız. Heap üzerinde allocate edilen herhangi bir memory, execution sona ermeden önce düzgün bir şekilde free edilmelidir.**

Bilgisayarda bulunan leaks, valgrind veya e\_fence gibi farklı araçlardan herhangi birini kullanabilirsiniz. Memory leak durumunda, uygun flag'i işaretleyin.

---

## Attachments

- subject.pdf
  - minilibx\_opengl.tgz
  - minilibx\_mms\_20200219\_beta.tgz
-

## Mandatory part

### Executable name

`make` komutunu çalıştırdığınızda projenin iyi compile olduğunu (re-link olmadan) ve executable adının `cub3D` olduğunu kontrol edin.

☐ **Yes** ☐ **No**

---

### Configuration file

Configuration file'da aşağıdaki TÜM elementleri yapılandırabileceğinizi kontrol edin. Formatlama subject'te açıklandığı gibi olmalıdır.

- image resolution/window size - R
- north texture path - NO
- east texture path - EA
- south texture path - SO
- west texture path - WE
- sprite texture path - S
- floor color - F
- ceiling color - C
- map (map configuration detayları için subject'e bakın)

Ayrıca, configuration file yanlış yapılandırıldığında (örneğin bilinmeyen bir key, çift key'ler, geçersiz bir path..) veya filename `.cub` uzantısıyla bitmiyorsa programın bir hata return edip düzgün bir şekilde exit olduğunu kontrol edin.

Değilse, defence bitmiştir ve nihai not 0 olacaktır.

☐ **Yes** ☐ **No**

---

### Display'in teknik elementleri

Display'in teknik elementlerini değerlendireceğiz. Programı çalıştırın ve aşağıdaki 5 testi yürütün. En az biri başarısız olursa, bu section için puan verilmeyecektir. Bir sonrakine geçin.

- `--save` argümanı sağlanmadıysa programın başlatılmasında bir window açılmalıdır. Tüm execution boyunca açık kalmalı ve configuration file'da ayarlandığı gibi resolution'a sahip olmalıdır.
- Window içinde bir labirentin içini temsil eden bir image görüntülenmelidir.
- `--save` argümanı sağlandığında, program window açmayacak ancak configuration file'da tanımlanan resolution ile (R key) bmp formatında bir file output verecektir.
- Başka bir window kullanarak veya ekranın kenarlarını kullanarak window'un tamamını veya bir kısmını gizleyin, ardından window'u minimize edin ve geri maksimize edin. Her durumda window'un içeriği tutarlı kalmalıdır.
- Config file'da bir resolution (R key) gerçek ekran resolution'ından daha büyük ayarlayın. Program, ekran resolution'ına sığması için window'u yeniden boyutlandırmalıdır.

☐ **Yes** ☐ **No**

---

## User basic events

Bu section'da programın user tarafından oluşturulan event'lerini değerlendireceğiz. Aşağıdaki 3 testi yürütün. En az biri başarısız olursa, bu section için puan verilmeyecektir. Bir sonrakine geçin.

- Window'un sol üstündeki kırmızı çarpıya tıklayın. Window kapanmalı ve program temiz bir şekilde exit olmalıdır.
- ESC tuşuna basın. Window kapanmalı ve program temiz bir şekilde exit olmalıdır. Bu test durumunda, başka bir tuşun programdan çıkmasını kabul edeceğiz, örneğin Q.
- İstedığınız sırayla dört ok tuşuna basın (WASD veya ZQSD tuşlarını kabul edeceğiz). Her tuşa basılış, player'ın hareketi/rotasyonu gibi window'da görünür bir sonuç oluşturmalıdır.

☐ **Yes** ☐ **No**

---

## Movements

Bu section'da labirent içinde player'ın hareket/yönelim implementasyonunu değerlendireceğiz. Aşağıdaki 5 testi yürütün. En az biri başarısız olursa, bu section için puan verilmeyecektir. Bir sonrakine geçin.

- İlk image'daki player'ın spawn orientation'ı configuration file'a uygun olmalıdır, her cardinal orientation için test edin (N, S, E, W).
- Sol ok tuşuna (veya A veya Q) ardından sağ ok tuşuna (veya D) basın. Player'ın görüşü sanki player'ın başı hareket ediyormuş gibi sola ve sonra sağa dönmelidir.
- Yukarı ok tuşuna (veya W veya Z) ardından aşağı ok tuşuna (veya S) basın. Player'ın görüşü düz bir çizgide ileri ve sonra geri gitmelidir.
- A veya Q'ya (veya sol ok) ardından D'ye (veya sağ ok) basın. Player'ın görüşü düz bir çizgide sola ve sonra sağa gitmelidir.
- Bu dört hareket sırasında, display sorunsuz muydu? Sorunsuz ile oyunun "oynanabilir" mi yoksa yavaş mı olduğunu kastediyoruz.

☐ **Yes** ☐ **No**

---

## **Walls & Sprites**

Bu section'da labirentteki wall'lar ve sprite'ların implementasyonunu değerlendireceğiz. Aşağıdaki 5 testi yürütün. En az biri başarısız olursa, bu section için puan verilmeyecektir. Bir sonrakine geçin.

- Wall texture'ları duvarın hangi pusula noktasına baktığına bağlı olarak değişir (north, south, east, west). Duvarlar üzerindeki texture'ların ve perspective'in açıkça görünür ve doğru olduğunu kontrol edin.
- Configuration file'da bir wall texture veya sprite image'ın path'ini değiştirirseniz, program yeniden çalıştırıldığında render edilen texture veya sprite'ı gerçekten değiştirdiğini kontrol edin.
- Ayrıca var olmayan bir path ayarlarsanız bir hata oluşturduğunu kontrol edin.
- Sprite'ın doğru görüntülendiğini ve aynı map'te birden çok kez bulunabileceğini kontrol edin.
- Configuration file'da değiştirdiğinizde floor ve ceiling renklerinin iyi handle edildiğini kontrol edin.

☐ **Yes** ☐ **No**

---

## **Error management**

Bu section'da, programın error management'ını ve güvenilirliğini değerlendireceğiz. Aşağıdaki 4 testi yürütün. En az biri başarısız olursa, bu section için puan verilmeyecektir. Bir sonrakine geçin.

- Çok sayıda argüman ve rastgele değerler kullanarak programı çalıştırın. Program herhangi bir argüman gerektirmese bile, bu argümanların handle edilmeyen hataları değiştirmemesi veya oluşturmaması kritiktir.
- Memory leak'i olmadığını kontrol edin. Memory kullanımının kararlı olduğunu izlemek için başka bir shell'de `top` veya `leaks` komutunu kullanabilirsiniz. Kullanılan memory, her bir action yapıldığında artmamalıdır.
- Ya kolunuzu ya da yüzünüzü klavyede gezdirin. Program herhangi bir garip davranış göstermemeli ve işlevsel kalmalıdır.
- Map'i değiştirin. Map iyi yapılandırılmışsa program herhangi bir garip davranış göstermemeli ve işlevsel kalmalıdır, değilse bir hata oluşturmalıdır.

☐ Yes ☐ No

---

## Bonus

Mandatory part'ınız mükemmelse bonuslarınıza bakacağız. Bu, mandatory part'ı baştan sona tamamlamanız ve error management'ınızın kusursuz olması gerektiği anlamına gelir, hatta çarpık veya kötü kullanım durumlarında bile. Bu yüzden mandatory part bu defence sırasında tüm puanları alamadıysa bonuslar tamamen görmezden gelinecektir.

## When i'll be older i'll be John Carmack

Subject'in bonus part'ına bakın ve implement edilmiş ve tamamen işlevsel her bonus için bir puan ekleyin.

**0 (başarısız) ile 5 (mükemmel) arasında değerlendirin**

---

## And more?

Öncekiyle aynı, ancak listenin iki bonusu daha iyi implement edilmiş ve tamamen işlevsel olduğunda bir puan ekleyin. Gerekirse yuvarlayın (9 bonus 5/5'tir).

**0 (başarısız) ile 5 (mükemmel) arasında değerlendirin**

---

## Ratings

**Defence'e karşılık gelen flag'i kontrol etmeyi unutmayın**

- ☐ Ok
  - ☐ Outstanding project
  - ☐ Empty work
  - ☐ Invalid compilation
  - ☐ Norme
  - ☐ Cheat
  - ☐ Crash
  - ☐ Leaks
  - ☐ Forbidden function
- 

## **Finish evaluation**

## **Conclusion**

**Bu değerlendirmeye bir yorum bırakın**

---

## **Footer Links**

- [General term of use of the site](#)
- [Privacy policy](#)
- [Legal notices](#)
- [Declaration on the use of cookies](#)
- [Terms of use for video surveillance](#)
- [Rules of procedure](#)