

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

SCALE FOR PROJECT SO_LONG (/PROJECTS/SO_LONG)

You should evaluate 1 student in this team



Git repository

`git@vogosphere-v2.42madrid.com:vogosphere/intra-uuid-4364410b-`



Introduction

Por favor, respeta las siguientes directrices:





- Sé educado, cordial, respetuoso, y constructivo a lo largo del proceso de evaluación. El bienestar de la comunidad depende de ello.
- Identifica con la persona o grupo evaluados los posibles fallos de funcionalidad del trabajo. Tómate el tiempo de discutir y debatir los problemas identificados.
- Debes considerar que puede haber diferencias en cómo tus compañeros pueden haber entendido las instrucciones del proyecto y el alcance de las funcionalidades solicitadas. La pedagogía es válida solo si las evaluaciones entre compañeros se toman en serio.

Guidelines

- Evalúa solo el trabajo entregado en el repositorio Git de la persona o grupo evaluado en la rama master y en el último commit.
- Comprueba dos veces que el repositorio de Git pertenece al estudiante o grupo evaluado. Asegúrate de que el trabajo entregado es el relativo al proyecto evaluado y que el comando "git clone" se utiliza en una carpeta vacía.
- Comprueba cuidadosamente que no se han utilizado alias maliciosos que puedan engañarte y hacerte evaluar trabajo ajeno al del repositorio oficial.
- Para evitar sorpresas, comprueba cuidadosamente que tanto el evaluador como el evaluado han revisado los scripts utilizados para facilitar la evaluación.

- Si el evaluador no ha completado este proyecto en particular todavía, es obligatorio que lea el subject por completo antes de empezar la evaluación.
- Utiliza los flags disponibles en esta evaluación para indicar un repositorio vacío, un programa disfuncional, con crash, fallos de Norma, compilación inválida, trampas, etc. Sin embargo, excepto en el caso de trampas, se recomienda que se continúe con la revisión del trabajo entregado para identificar fallos y evitar que se repitan en el futuro.
- Debes también verificar la ausencia de leaks de memoria. Toda la memoria asignada en el heap debe liberarse correctamente antes de la ejecución. Se permite el uso de diferentes herramientas disponibles en el ordenador tales como leaks, valgrind o e_fence. En caso de fallos de memoria, utiliza el flag apropiado.

Attachments

-  subject.pdf (<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/67473/es.subject.pdf>)
-  minilibx-linux.tgz (/uploads/document/document/12746/minilibx-linux.tgz)
-  minilibx_opengl.tgz (/uploads/document/document/12747/minilibx_opengl.tgz)
-  minilibx_mms_20200219_beta.tgz (/uploads/document/document/12748/minilibx_mms_20200219_beta.tgz)

Parte obligatoria

Nombre del ejecutable

Ejecuta el comando `make` . Comprueba que el proyecto compila bien (sin hacer relink) y que cuando ejecutas `make` el nombre del ejecutable es `so_long` .

En caso contrario, utiliza el flag de `compilación no válida` disponible al final de este documento.

 Yes

 No

Lectura de mapa

- Utiliza diferentes mapas.
- Prueba con distintos tamaños.
- Prueba con distintos tamaños de líneas.

Comprueba también que el programa devuelve un error y termina correctamente cuando el archivo de configuración es inválido (por ejemplo con un parámetro desconocido, un parámetro duplicado, rutas a archivo inválidas, etc).

En caso contrario, la defensa termina y utiliza la flag pertinente para trabajo incompleto, crash, etc.

✓ Yes

✗ No

Elementos técnicos de la imagen

Vamos a evaluar los elementos técnicos de la imagen.

Comprueba que el nivel es una representación precisa del mapa pasado como parámetro.

- Una ventana debe abrirse al inicio del programa. Debe permanecer abierta durante toda la ejecución.
- Esconde toda o parte de la ventana, bien utilizando otra ventana o usando los bordes de la pantalla. Después minimiza las ventanas y maximízalas de nuevo. En todos los casos, el contenido de la ventana debe ser consistente.

✓ Yes

✗ No

Eventos básicos del usuario

En esta sección, vamos a evaluar los eventos generados por el programa.

Ejecuta las 3 pruebas siguientes. En caso de que cualquiera falle, esta sección no recibe puntos. Pasa a la siguiente.

- Haz clic en la cruz roja de la ventana. Esta debe cerrar y el programa debe terminar limpiamente.
- Pulsa la tecla de ESC. La ventana debe cerrar y el programa debe terminar limpiamente. Para esta prueba, aceptamos una tecla distinta que termine el programa como la Q.
- Utiliza las cuatro teclas de flechas (aceptamos WASD o ZQSD también) en el orden que quieras. Cada tecla pulsada debe renderizar un resultado visible en la ventana (el jugador debe moverse).

✓ Yes

✗ No

Movimientos

En esta sección, evaluaremos la implementación del movimiento del jugador.

Ejecuta las 5 pruebas siguientes. Si alguna de ellas falla, esta sección no recibe puntos. Pasa a la siguiente.

- La posición inicial del jugador debe ser la indicada en el mapa.

- Utiliza las flechas (también aceptamos WASD o ZQSD) para moverte en todas las direcciones en el mapa.
- ¿Se puede "jugar" al juego?

☒ Yes☐ No

Muros y sprites

En esta sección, evaluaremos la representación del mapa. Ejecuta las siguientes pruebas. Si al menos una de ellas falla, esta sección no recibirá puntos. Pasa a la siguiente.

- Las texturas de los muros están bien colocadas y el jugador no puede atravesarlas.
- La textura del coleccionable está bien puesta y el jugador puede recogerlo caminando sobre él.
- La textura de Salida está bien colocada y el jugador puede terminar el juego caminando sobre ella, solo tras haber recogido todos los coleccionables.
- La textura del jugador está bien colocada y puede moverse en todas las direcciones, salvo dentro de los muros.

☒ Yes☐ No

Contador

En esta sección, evaluaremos los elementos de jugabilidad. Ejecuta las siguientes pruebas. Si al menos una falla, ningún punto se dará a esta sección. Pasa a la siguiente.

- Hay un pequeño contador mostrado en el terminal que cuenta cuántos movimientos ha hecho el jugador.
- El contador puede mostrarse directamente en la pantalla del juego (mira la parte bonus).

☒ Yes☐ No

Imágenes de la MiniLibX

Échale un vistazo al código y comprueba si el estudiante usa imágenes desde el MLX para dibujar la imagen en lugar de añadir los píxeles uno a uno

☒ Yes☐ No

Extras

Evalua la parte bonus si y solo si la parte obligatoria es PERFECTA. Por PERFECTA queremos decir que la parte obligatoria debe estar completa de principio a fin, la gestión de errores debe ser impecable incluso en casos rebuscados o de mal uso. Si la parte obligatoria no tiene todos los puntos, los bonus deben ser completamente ignorados.

Enemigos

Grupos de enemigos que hacen perder al jugador en caso de tocarle.

☒ Yes

☐ No

Sprite animation

Hay alguna animación de sprite.

El estudiante evaluado tiene que explicar qué es y cómo lo ha hecho.

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

5

Counter on screen

El contador de movimientos está renderizado en la pantalla utilizando texturas o mlx_string_put().

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

5

Ratings

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

☒ Ok

☒ ★ Outstanding project

☐ Empty work

☐ Incomplete work

☐ Invalid compilation

☐ Norme

☐ Cheat

☐ Crash

☐ ⚠ Concerning situation

☐ 💧 Leaks

☐ 🚫 Forbidden function

Conclusion

Leave a comment on this evaluation

La creacion de los mapas
con diferentes tamaños



Finish evaluation

Rules of procedure (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/4>)

Declaration on the use of cookies (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/2>)

Privacy policy (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/5>)

General term of use of the site (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/6>)

Terms of use for video surveillance (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/1>)

Legal notices (<https://profile.intra.42.fr/legal/terms/3>)