

Numéro Sciper	PARTNER SCIPER	executable from make (0.50pts)	nd line Open & Draw (1.00pts)	file GTK Open and Save (1.75pts)	Start, Stop, Step (0.75pts)	error detection and message (1.25pts)	e files Open, Save, Open..	execution comments	general comment about rendu2	TOTAL rendu2 (18pts)	Penalty for delay
270354	302076	0,5	0,5	1,75	0,75	1,25	2	[CL][MF] D01.txt doesn't work, when open with OPEN button	Good job	16,5	
271829	296759	0,5	0,75	1,75	0,75	1	2	Tout marche bien. Cependant, vous avez oublié de coder l'arc de cercle qui joue le role de timer entre deux tirs ! Vous perdez donc des points car les dessins ne sont pas conformes.	Quelques erreurs d'innatention mais il s'agit en général d'un très bon rendu. Continuez ainsi, en étant plus méticuleux !	16,25	
273712	301881	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Well done!	17	
275336	289067	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	-	L'enum PARA_* ne devrait pas être dans gui.cc, puisqu'elle se rapporte à des données fournies par simulation.h. C'est donc bizarre : c'est simulation.h qui decide quoi mettre dans le vector, mais c'est gui.cc qui decide de ce que ce contenu veut dire?	18	
276861	301291	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : L'épaisseur de vos arcs doit d'adapter à la taille du cercle qu'il recouvre. Excellent travail sinon, bravo.	Très bon projet, continuez ainsi pour le dernier rendu ! Corrigez vos warnings et vous aurez vraiment un rendu parfait	18	
279202	288530	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	-0.25 position of the life bar changes according to the size of the players.	You need to improve the separation between the model and the view. Otherwise style is pretty good to, only a few minor improvements and you'll be perfect!	14	
282211	288820	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	[ED] size of players and particles wrong	Please pay attention to the architecture comments for future projects. Otherwise good encapslation and style	16,75	

282287	283419	0,5	1	0	0,75	0,75	1	<p>Le programme semble marcher mais certains bugs persistent : le fichier D02.txt ne s'ouvre pas et les messages "No game to run" et "Game ready to run" ne s'affichent pas au bon moment au bon endroit.</p> <p>Attention à la fonction Save qui semble marcher en théorie mais qui ne récupère pas le nom de fichier choisi via la fenêtre de dialogue (le nom "Text_saved" est toujours celui utilisé) : les points de sauvegarde sont donc perdus car c'est une fonction importante..</p>	<p>Le code est propre mais le programme ne semble pas abouti et le rendu 2 souffre de plusieurs lacunes. Bon courage pour le rendu 3, vous en êtes capable !</p>	8,75
282360	289256	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	<p>Dans l'ensemble, l'exécution marche très bien.</p> <p>Attention à bien avoir un fond blanc (Et non gris) lorsqu'aucun fichier n'est ouvert.</p> <p>Attention aussi à écrire "No game to run" comme indiqué dans la donnée et non "File Error" si l'on tente d'ouvrir un fichier erroné.</p>	<p>Très bon rendu ! Corrigez les petites erreurs et continuez ainsi !</p> <p>Domage pour le Wrapping des lignes, c'est très facilement vérifiable via la ligne verte.</p>	16,75
282409	284529	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	-	<p>Pour vos defines dans simulation.cc, leur utilisation pour distinguer les cas dans les appels de fonction sont compréhensibles mais mal utilisés. C'est à tools de contenir INCLUDE_X, pas à simulation, et une enum devrait être utilisée ici.</p> <p>Warning : ./projet E01.txt n'ouvre pas la fenêtre</p>	15
282416	287609	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Parfait.	Excellent rendu. Continuez ainsi.	17,5
282435	286955	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		<p>Très bon projet, bravo ! Pour l'améliorer encore, vous pourriez éviter d'inclure toute la librairie externe <gtkmm.h> et préférer l'inclusion de chaque module séparément quand on en a besoin : exemple, <gtkmm/application.h></p>	18

282515	288166	0,5	0,75	0,5	0,75	1,25	2	[OSO] : Votre fenêtre ne respecte pas les spécifications, elle est trop petite ! En conséquence, de nombreux fichiers de test ne peuvent être ouverts, car des balles sont faussements considérées en dehors de la zone de simulation [CL] : Vous ne dessinez pas les arcs représentant les timer sur les joueurs	Votre travail est bon dans ses intentions mais malheureusement trop d'erreurs viennent entacher la réalisation. Faites plus attention aux conventions, et surtout aux données afin d'éviter des pertes de point inutiles. N'hésitez pas à repasser sur votre code une fois avant d'entreprendre le rendu 3 pour nettoyer et harmoniser vos conventions, et effectuez bien vos tests avant de rendre. Vous avez clairement le potentiel de faire un code parfait, alors foncez !	14,5
282565	284284	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, excellent travail. Warning : Le label est normalement collé aux boutons, à gauche	Bon travail mais dommage pour les petites erreurs évitables. Faites bien attention à la donnée et aux conventions de codage pour éviter des pertes de point inutiles.	16
282657	287800	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Parfait ! Vous pouvez presque vous relâchez avec certains constantes comme 0 qui n'est pas forcément un magic number	18
282708	288602	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning: Gtk warning message upon save popup	Attention, les noms de fichier n'ont généralement pas de majuscules (Gui.h, Tool.h) Attention aussi à bien justifier les defines dans define.h. Ce qui s'y trouve est visible de tous les modules, or ça n'a pas forcément de sens pour DEBUT, DESSIN (qui par ailleurs sont des noms très vagues) Dans Simulation::tests, vous pourriez enlever beaucoup des ifs, ce qui clarifierait beaucoup le code.	17,25
282756	286734	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	Il y a parfois des problèmes à la lecture de certains fichiers. Voici un cas exemple: ./projet D03.txt	Votre projet marche très bien et il est bien codé. Faites simplement attention à ces petits détails pour les conventions	15,75
282836	302583	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Votre projet fonctionne parfaitement. Soyez néanmoins plus attentif aux conventions de programmation.	17
282844	288453	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	Votre projet fonctionne bien. Attention parfois entre "Game's over" et "No game to run"	C'est un très bon projet, bravo ! Il y a juste de simples détails à corriger. Un exemple: pensez de mettre le fond du dessin en blanc pour le rendu 3	16

282988	284213	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	The app works perfectly! A few improvements on the style and the app will be perfect at both reading time and runtime!	16,25	
283111	284430	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	gui : ne doit dépendre que de simulation / le code de la sauvegarde doit être dans le Modèle et gui doit seulement lui fournir le nom de fichier comme pour l'opération de lecture	17,25	
283183	296952	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Very good project under all points of view. Keep on with it :)	17,25	
283196	284316	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, excellent travail	Rien à redire, si ce n'est félicitations. Votre code est nickel et s'exécute parfaitement, un vrai plaisir. Continuez !	18	
283391	289122	0,5	1	0,5	0,75	0,75	1,25	Votre programme fonctionne bien à l'ouverture mais ne peut pas correctement sauvegarder	C'est un bel effort mais c'est dommage que vous ne pouvez pas sauvegarder. Ce n'est qu'une petite chose mais il faudra la corriger. Sion, pensez à utiliser d'avantages votre module tool.	15,25	
283395	288243	0,5	1	0,5	0,75	1,25	1,25	save file does not work	Overall, nice job, but make sure you do not make basic mistakes. Once again, the public attributes are forbidden no matter the reason. You need to find a way around your "problem" described.	11,25	
283419	282287	0,5	1	0	0,75	0,75	1	<p>Le programme semble marcher mais certains bugs persistent : le fichier D02.txt ne s'ouvre pas et les messages "No game to run" et "Game ready to run" ne s'affichent pas au bon moment au bon endroit.</p> <p>Attention à la fonction Save qui semble marcher en théorie mais qui ne récupère pas le nom de fichier choisi via la fenêtre de dialogue (le nom "Text_saved" est toujours celui utilisé) : les points de sauvegarde sont donc perdus car c'est une fonction importante..</p>	Le code est propre mais le programme ne semble pas abouti et le rendu 2 souffre de plusieurs lacunes. Bon courage pour le rendu 3, vous en êtes capable !	8,75	
283442	287811	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	No "no game to run" in case of E01, and no white window	Be careful with the error handling, but overall good job	17,5	

283470	286317	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Très bon travail dans l'ensemble, continuez ainsi !	17,25
283616	301494	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Tout fonctionne parfaitement, bravo ! L'ajout du module lecture n'est néanmoins pas nécessaire. Vous pouvez replacer son contenu ailleurs.	18
283652	303039	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		C'est un excellent projet ! Bravo, rien à redire !	18
283670	286570	0,5	1	1,75	0,5	0,75	2,25	start/stop buttons produce no output Using "open" to open E01.txt should not close the window	Duplication de code dans main, et dans simulation.cpp (erreurs de collision). Info n'est pas utilisée dans la plupart de vos fonctions data_*. Dans simulation, data_couleur_joueur, l'enum ne devrait pas être là puisqu'elle correspond à des données stockées dans joueur. C'est Player qui devrait contenir cette enum.	14,5
283792	287054	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	RAS	Excellent travail et Excellent code. Continuez ainsi !!	18
283796	286386	0,5	0	1,25	0,75	1,25	2,25	Votre programme n'affiche pas les balles, dommage... Sinon l'exécution fonctionne.	Bon projet. Prenez en compte les remarques pour le prochain rendu. Pour raccourcir les fonctions, essayez de les subdiviser en sous fonctions ayant chacune une tâche spécifique.	14,75
284024	289159	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	Very good project	17
284194	287056	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	Nice project, continue this way !	17,25
284196	299245	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Parfait. Votre rendu vous facilitera la tâche pour le rendu final !	Rien à signaler. Le code est vraiment excellent. Continuez	17,25
284213	282988	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	The app works perfectly! A few improvements on the style and the app will be perfect at both reading time and runtime!	16,25
284284	282565	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, excellent travail. Warning : Le label est normalement collé aux boutons, à gauche	Bon travail mais dommage pour les petites erreurs évitables. Faites bien attention à la donnée et aux conventions de codage pour éviter des pertes de point inutiles.	16
284316	283196	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, excellent travail	Rien à redire, si ce n'est félicitations. Votre code est nickel et s'exécute parfaitement, un vrai plaisir. Continuez !	18

284402	289234	0,5	1	1	0,5	0,75	1,5	Cannot save with arbitrary file name start/stop buttons produce no output D03 fails to open	Dans projet, l'utilisation de l'enum pour les emplacement est inadapté. Utilisez des defines ou les nombres 1,2,3 directement. L'utilisation de const reference (vos gets dans simulation) n'est pas appropriée. C'est utile quand il s'agit de gros arguments qui ne doivent pas être modifiés (des vectors par exemple). Ici, un passage par valeur et non par référence n'est pas couteux puisqu'il s'agit d'un int. Vous avez de la duplication de code lors de la vérification des collisions player/balle, balle/balle. Votre enum Vie dans gui.cc est l'exemple parfait d'une mauvaise utilisation d'enum ou de define. Si 1 a le nom UN et 2 a le nom DEUX, c'est inutile.	15
284430	283111	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	gui : ne doit dépendre que de simulation / le code de la sauvegrade doit être dans le Modèle et gui doit seulement lui fournir le nom de fichier comme pour l'opération de lecture	17,25
284529	282409	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	-	Pour vos defines dans simulation.cc, leur utilisation pour distinguer les cas dans les appels de fonction sont compréhensibles mais mal utilisés. C'est à tools de contenir INCLUDE_X, pas à simulation, et une enum devrait être utilisée ici. Warning : ./projet E01.txt n'ouvre pas la fenêtre	15
284564	289285	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Very good project overall. Keep on with it :)	16,75
284867	296833	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	Good, you need to improve the separation between the view and the simulation. Keep going !	14,5
284888	286950	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	[ED] At first launches, the program indicate "Game over" and after some strange conditions, it has a correct behavior	Great project ! Fix the strange behavior at the beginning of the simulation and your final submit will surely be perfect !	17,75
284896	301437	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Très bien pour l'exécution, attention cependant au warning de gtkmm qu'il faudrait résoudre pour la suite.	Très bon projet, bravo. L'architecture pourrait cependant être simplifiée en évitant de multiplier les modules. La division en plusieurs modules est justifiable quand on peut associer à chacun la gestion d'une entité spécifique. Revoyez également les quelques problèmes de conventions d'écriture.	17

285416	289276	0,5	1	0,5	0	1	0,5	Votre programme affiche correctement le dessin (à l'exception de la couleur de fond qu'il faut avoir pour le rendu 3) néanmoins il ne peut pas sauvegarder et il affiche parfois des commentaires incorrects	Même si le code est bon, l'exécutable qu'il produit a plusieurs imperfections qu'il serait bon de corriger	14	
286317	283470	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Très bon travail dans l'ensemble, continuez ainsi !	17,25	
286386	283796	0,5	0	1,25	0,75	1,25	2,25	Votre programme n'affiche pas les balles, dommage... Sinon l'exécution fonctionne.	Bon projet. Prenez en compte les remarques pour le prochain rendu. Pour raccourcir les fonctions, essayez de les subdiviser en sous fonctions ayant chacune une tâche spécifique.	14,75	
286570	283670	0,5	1	1,75	0,5	0,75	2,25	start/stop buttons produce no output Using "open" to open E01.txt should not close the window	Duplication de code dans main, et dans simulation.cpp (erreurs de collision). Info n'est pas utilisée dans la plupart de vos fonctions data_*. Dans simulation, data_couleur_joueur, l'enum ne devrait pas être là puisqu'elle correspond à des données stockées dans joueur. C'est Player qui devrait contenir cette enum.	14,5	
286641	286721	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Keep on the good work!	17	
286721	286641	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Keep on the good work!	17	
286734	282756	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	Il y a parfois des problèmes à la lecture de certains fichiers. Voici un cas exemple: ./projet D03.txt	Votre projet marche très bien et il est bien codé. Faites simplement attention à ces petits détails pour les conventions.	15,75	
286830	289281	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Excellent travail sur l'exécution, tout fonctionne	Bon travail, veillez à faire attention à toutes les conventions pour un code propre et tout sera parfait	18	
286950	284888	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	[ED] At first launches, the program indicate "Game over" and after some strange conditions, it has a correct behavior	Great project ! Fix the strange behavior at the beginning of the simulation and your final submit will surely be perfect !	17,75	

286955	282435	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Très bon projet, bravo ! Pour l'améliorer encore, vous pourriez éviter d'inclure toute la librairie externe <gtkmm.h> et préférer l'inclusion de chaque module séparément quand on en a besoin : exemple, <gtkmm/application.h>	18	
286962	301464	0,5	0	1,75	0,75	1,25	2	[3.5] nothing displayed [3.9] nothing loaded when loading eee.txt	Just some fixes but you have understood what is the main architecture of the project. Style needs to be improved though. Keep up the pace!	16,5	
287015	296048	0,5	1	1,75	0,25	0,75	1,5	D3 does not work. no short message for stop and start	only getters and setters can be implemented in the interface, and to be counted as a gette, it should not have a parameter! Overall, very good job	14,25	
287038	297846	0,5	1	1,75	0,75	0,5	0,75	[ED] , [MF] not possible to open files after one was previously opened	You should have used the same architecture as in the project description... having so many more classes makes it a nightmare to correct. Most modules are of little utility, for example io.hc contains only two functions. For the Rendu 3 you must put a white background in the drawing area. But otherwise good project.	15,75	
287054	283792	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	RAS	Excellent travail et Excellent code. Continuez ainsi !!	18	
287056	284194	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	Nice project, continue this way !	17,25	
287173	301560	0,5	1	1,75	0	1,25	2,25	No short message for start, step, and stop	Overall, good job! be careful with the public attributes next time	14,25	
287327	287388	0,5	1	1,75	0,75	0,75	1,75	[ED], [MF] D03 returns error	Very good project under all points of view. Fix the warnings.	17	
287388	287327	0,5	1	1,75	0,75	0,75	1,75	[ED], [MF] D03 returns error	Very good project under all points of view. Fix the warnings.	17	
287433	300540	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	You should have used the same architecture as in the project description... having so many more classes makes it a nightmare to correct. But otherwise good project.	17	

287459	302017	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : je n'ai pas pu utiliser un de mes fichiers tests car nbCell = 3 est considéré comme invalide par votre programme, ce qui ne doit pas être le cas. Très beau travail sinon, belle attention portée aux détails. Félicitations !	Félicitations, note parfaite et c'est mérité car franchement votre code est un des plus propres que j'ai vu. Continuez ainsi, vous avez un projet très classe !	18	
287480											
287609	282416	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Parfait.	Excellent rendu. Continuez ainsi.	17,5	
287725	288407	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Very good project under all points of view. Keep on with it :)	17,25	
287759	295954	0,5	1	1,75	0,75	0,75	1,5	D3 does not work	Overall, good job!	15,75	
287800	282657	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Parfait ! Vous pouvez presque vous relâchez avec certains constantes comme 0 qui n'est pas forcément un magic number	18	
287811	283442	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	No "no game to run" in case of E01, and no white window	Be careful with the error handling, but overall good job	17,5	
288166	282515	0,5	0,75	0,5	0,75	1,25	2	[OSO] : Votre fenêtre ne respecte pas les spécifications, elle est trop petite ! En conséquence, de nombreux fichiers de test ne peuvent être ouverts, car des balles sont faussements considérées en dehors de la zone de simulation [CL] : Vous ne dessinez pas les arcs représentant les timer sur les joueurs	Votre travail est bon dans ses intentions mais malheureusement trop d'erreurs viennent entacher la réalisation. Faites plus attention aux conventions, et surtout aux données afin d'éviter des pertes de point inutiles. N'hésitez pas à repasser sur votre code une fois avant d'entreprendre le rendu 3 pour nettoyer et harmoniser vos conventions, et effectuez bien vos tests avant de rendre. Vous avez clairement le potentiel de faire un code parfait, alors foncez !	14,5	
288243	283395	0,5	1	0,5	0,75	1,25	1,25	save file does not work	Overall, nice job, but make sure you do not make basic mistakes. Once again, the public attributes are forbidden no matter the reason. You need to find a way around your "problem" described.	11,25	

288252	303011	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Bravo pour votre travail, le projet est dans l'ensemble très bien réalisé. Pour raccourcir les fonctions trop longues, essayez de les spécialiser plus, en les divisant en sous fonctions ayant chacune une tâche spécifique. Pas besoin de commentaire quand le nom de la fonction/variable est suffisamment explicite (exemple: collision_balle_balle).	16,25	
288287	299554	0,5	1	1,75	0,75	1,25	1,75	Votre code marche très bien, mais revoyez la détection d'erreur collision obstacle/player : un des fichiers test normalement valide ne passe pas.	Excellent travail ! Rien à dire, toutes les exigences pour ce rendu sont parfaitement remplies. La création du module entité s'avère être un ajout judicieux.	17,5	
288312	296165	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	[ED]: le message "game ready to run" doit être affiché si la lecture est correcte même s'il n'y a qu'un seul player dans la simulation chargée. [Warning] : vous devez calibrer l'épaisseur de votre arc sur l'épaisseur du joueur afin qu'un gros joueur n'ait pas un tout petit arc et inversement	Assez bon travail, dommage pour les petites erreurs mais vous êtes sur la bonne voie. Continuez !	17,5	
288407	287725	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Very good project under all points of view. Keep on with it :)	17,25	
288453	282844	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	Votre projet fonctionne bien. Attention parfois entre "Game's over" et "No game to run"	C'est un très bon projet, bravo ! Il y a juste de simples détails à corriger. Un exemple: pensez de mettre le fond du dessin en blanc pour le rendu 3	16	
288530	279202	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	-0.25 position of the life bar changes according to the size of the players.	You need to clearly separate the view from the model otherwise the project works pretty well.	14	
288580	288825	0,5	0,75	1,75	0,75	0,75	1,5	Les arcs de cercle ne sont pas affichés. Le fichier test D03 est considéré comme erroné alors que non.	Code propre mais le programme ne fonctionne pas : à revoir pour le prochain rendu	16,25	

288602	282708	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning: Gtk warning message upon save popup	Attention, les noms de fichier n'ont généralement pas de majuscules (Gui.h, Tool.h) Attention aussi à bien justifier les defines dans define.h. Ce qui s'y trouve est visible de tous les modules, or ça n'a pas forcément de sens pour DEBUT, DESSIN (qui par ailleurs sont des noms très vagues) Dans Simulation::tests, vous pourriez enlever beaucoup des ifs, ce qui clarifierait beaucoup le code.	17,25
288820	282211	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	[ED] size of players and particles wrong	Please pay attention to the architecture comments for future projects. Otherwise good encapslation and style	16,75
288825	288580	0,5	0,75	1,75	0,75	0,75	1,5	Les arcs de cercle ne sont pas affichés. Le fichier test D03 est considéré comme erroné alors que non.	Code propre mais le programme ne fonctionne pas : à revoir pour le prochain rendu	16,25
288838	289028	0,5	1	1,75	0	1,25	2,25	dommage que les boutons start/stop et step ne produisent pas de message comme demandé	Un rendu très bien dans l'ensemble, dommage pour les quelques petites erreurs subsistant	16,25
289028	288838	0,5	1	1,75	0	1,25	2,25	dommage que les boutons start/stop et step ne produisent pas de message comme demandé	Un rendu très bien dans l'ensemble, dommage pour les quelques petites erreurs subsistant	16,25
289067	275336	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	-	L'enum PARA_* ne devrait pas être dans gui.cc, puisqu'elle se rapporte à des données fournies par simulation.h. C'est donc bizarre : c'est simulation.h qui decide quoi mettre dans le vector, mais c'est gui.cc qui decide de ce que ce contenu veut dire?	18
289121	296142	0,5	0,75	1,75	0,75	1	2	[CL][ED][MF] : les dessins sont faux car les arcs des timers des players ne sont pas dessinés. Exécution parfaite pour tout le reste	Bon projet, mais dommage car vous perdez quasiment deux points sur des erreurs évitables en portant une meilleure attention à votre code. Relisez vous bien avant le rendu final à l'avenir, quitte à garder une heure pour ça ! Excellent travail sinon, votre code est clair et aéré malgré les petites erreurs, et c'est fort agréable à corriger.	16,25
289122	283391	0,5	1	0,5	0,75	0,75	1,25	Votre programme fonctionne bien à l'ouverture mais ne peut pas correctement sauvegarder	C'est un bel effort mais c'est dommage que vous ne pouvez pas sauvegarder. Ce n'est qu'une petite chose mais il faudra la corriger. Sion, pensez à utiliser d'avantages votre module tool.	15,25

289159	284024	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	Very good project	17	
289188	295855	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	Votre programme fonctionne très bien mais il bug quand on ouvre un fichier vide ou que l'on sélectionne rien	C'est très bien ! Continuer !	15,5	
289234	284402	0,5	1	1	0,5	0,75	1,5	Cannot save with arbitrary file name start/stop buttons produce no output D03 fails to open	Dans projet, l'utilisation de l'enum pour les emplacement est inadapté. Utilisez des defines ou les nombres 1,2,3 directement. L'utilisation de const reference (vos gets dans simulation) n'est pas appropriée. C'est utile quand il s'agit de gros arguments qui ne doivent pas être modifiés (des vectors par exemple). Ici, un passage par valeur et non par référence n'est pas coûteux puisqu'il s'agit d'un int. Vous avez de la duplication de code lors de la vérification des collisions player/balle, balle/balle. Votre enum Vie dans gui.cc est l'exemple parfait d'une mauvaise utilisation d'enum ou de define. Si 1 a le nom UN et 2 a le nom DEUX, c'est inutile.	15	
289256	282360	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	Dans l'ensemble, l'exécution marche très bien. Attention à bien avoir un fond blanc (Et non gris) lorsqu'aucun fichier n'est ouvert. Attention aussi à écrire "No game to run" comme indiqué dans la donnée et non "File Error" si l'on tente d'ouvrir un fichier erroné.	Très bon rendu ! Corrigez les petites erreurs et continuez ainsi ! Dommage pour le Wrapping des lignes, c'est très facilement vérifiable via la ligne verte.	16,75	
289276	285416	0,5	1	0,5	0	1	0,5	Votre programme affiche correctement le dessin (à l'exception de la couleur de fond qu'il faut avoir pour le rendu 3) néanmoins il ne peut pas sauvegarder et il affiche parfois des commentaires incorrects	Même si le code est bon, l'exécutable qu'il produit a plusieurs imperfections qu'il serait bon de corriger	14	

289281	286830	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Excellent travail sur l'exécution, tout fonctionne	Bon travail, veillez à faire attention à toutes les conventions pour un code propre et tout sera parfait	18	
289285	284564	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Very good project overall. Keep on with it :)	16,75	
289304	295808	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Attention, l'affichage des compteurs autour des joueurs n'est pas correct.	Excellent projet, mis à part la petite erreur d'architecture : pensez à la corriger pour le prochain rendu. Les possibilités offertes par le C++ sont très bien exploitées.	17,25	
289324	289596	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Parfait. Votre rendu vous facilitera la tâche pour le rendu final !	Excellent rendu. Continuez ainsi.	17,25	
289596	289324	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Parfait. Votre rendu vous facilitera la tâche pour le rendu final !	Excellent rendu. Continuez ainsi.	17,25	
290067	300669	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : Il y a un message d'erreur GTK qui apparait lorsqu'on sauvegarde. Essayez de le corriger. Excellent travail sinon, j'ai bien rigolé en voyant les joueurs se barrer de l'écran en testant le bouton start.	Votre code fonctionne parfaitement mais vous perdez des points sur l'architecture et le style et c'est dommage ! Pour le prochain rendu, gardez vous une heure et relisez bien à fond les données, contraintes et convention avant de rendre. Vous n'êtes vraiment pas loin de produire un code parfait !	16,25	
290470	296032	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Très bien.	Votre projet serait parfait si il n'utilisait pas autant les variables globales... Corrigez cela pour les prochaines rendus. Les structures de données pourraient par exemple se trouver dans simulation, et des accesseurs pourraient être utilisés.	15	
295758	296442	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Excellent projet très bien codé !	18	
295784	296046	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	[ED] After loading a good file, when trying to open an error file, drawing change behavior and "Game ready to run"	Good project, try to fix the small issues and it will be fine !	15,75	
295808	289304	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Attention, l'affichage des compteurs autour des joueurs n'est pas correct.	Excellent projet, mis à part la petite erreur d'architecture : pensez à la corriger pour le prochain rendu. Les possibilités offertes par le C++ sont très bien exploitées.	17,25	
295821	299895	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	No "no game to run" in case of E01, and no white window	Be careful with the error handling; otherwise, very good job	17,5	

295855	289188	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	Votre programme fonctionne très bien mais il bug quand on ouvre un fichier vide ou que l'on sélectionne rien	C'est très bien ! Continuer !	15,5
295890	302360	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	Rendu de qualité, le programme est tout à fait fonctionnel. Du travail supplémentaire peut toutefois être fait sur le style et l'architecture	15,25
295927	300882	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	Your code style is great, architecture is good to. keep going !	17,25
295954	287759	0,5	1	1,75	0,75	0,75	1,5	D3 does not work	Overall, good job!	15,75
296023	296815	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning: un fichier chargé avec un seul player ne doit pas afficher "game over". Warning : Les boutons doivent être alignés sur la gauche de la fenêtre.	Vous n'êtes pas loin de la perfection, bravo ! Corrigez ces quelques warnings, et vous pourrez vous targuer d'avoir produit un code parfait pour le rendu 3 !	18
296026	301418	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Attention à la taille des compteurs players pour de grands nbCells	<p>Hmm, 'define DEUX 2' est l'exemple parfait d'un define précisément inutile.</p> <p>Attention, ne mettez les fonctions dans le .h que si elles font partie de l'interface publique du module: inutile d'avoir toutes ces fonctions dans simulation.h</p> <p>Pourquoi i,j,k globaux dans simulation.cc ? C'est dommage. Dans Player/Ball/Map aussi, n'utilisez pas de variables globales !</p> <p>Votre surcharge de erreurs est presque identique. Il faudrait repenser ça. Pareil pour vos tests de collision, beaucoup de duplication de code</p> <p>L'utilisation de références dans le cas par exemple de ball_out au lieu d'utiliser return présente une incompréhension des fonctions et des cas d'utilisation des références.</p>	13,25
296032	290470	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Très bien.	Votre projet serait parfait si il n'utilisait pas autant les variables globales... Corrigez cela pour les prochaines rendus. Les structures de données pourraient par exemple se trouver dans simulation, et des accesseurs pourraient être utilisés.	15

296046	295784	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	[ED] After loading a good file, when trying to open an error file, drawing change behavior and "Game ready to run"	Good project, try to fix the small issues and it will be fine !	15,75
296048	287015	0,5	1	1,75	0,25	0,75	1,5	D3 does not work. no short message for stop and start	only getters and setters can be implemented in the interface, and to be counted as a gette, it should not have a parameter! Overall, very good job	14,25
296050	297097	0,5	0,5	1,75	0,75	1,25	2,25	[CL] : Les objets de la fenêtre ne doivent pas être centrés, les boutons alignés à gauche et pas élargis, et l'épaisseur des arcs doit être adaptée à la taille du joueur. Excellent travail sinon	Je suis désolé de pas pouvoir vous donner 18/18 car votre code est sans aucun conteste le plus propre et le meilleur que j'ai vu jusqu'à présent. A cause de vous j'ai du aller me renseigner sur le mot-clé friend que je ne connaissais pas, et pourtant j'connais bien le C++. Pour le prochain rendu, pensez à bien comparer votre résultat au programme de démo afin de vous assurer que le dessin de la simulation est conforme, quitte à faire valider vos éventuels doutes sur le forum ou par un assistant. Excellent travail tous les deux, continuez ainsi !	17,5
296057	301225	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Excellent travail, bien que je ne m'attendais pas à subir une agression de cout en cliquant sur start ! Exécution parfaite, bravo	Bon travail, code clair. Petite erreur un peu dommage a corriger pour avoir un code parfait, continuez comme ça !	17
296093	300411	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : après tous les chargement, game ready to run doit s'afficher même si un seul jouer est dans le fichier	Bon travail, dommage pour la petite erreur mais rien de grave, continuez ainsi !	17,25
296142	289121	0,5	0,75	1,75	0,75	1	2	[CL][ED][MF] : les dessins sont faux car les arcs des timers des players ne sont pas dessinés. Exécution parfaite pour tout le reste	Bon projet, mais dommage car vous perdez quasiment deux points sur des erreurs évitables en portant une meilleure attention à votre code. Relisez vous bien avant le rendu final à l'avenir, quitte à garder une heure pour ça ! Excellent travail sinon, votre code est clair et aéré malgré les petites erreurs, et c'est fort agréable à corriger.	16,25

296165	288312	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	[ED]: le message "game ready to run" doit être affiché si la lecture est correcte même s'il n'y a qu'un seul player dans la simulation chargée. [Warning] : vous devez calibrer l'épaisseur de votre arc sur l'épaisseur du joueur afin qu'un gros joueur n'ait pas un tout petit arc et inversement	Assez bon travail, dommage pour les petites erreurs mais vous êtes sur la bonne voie. Continuez !	17,5
296169	302659	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, bravo !	Vous passez pas loin de la perfection à cause de la propreté de votre code, c'est dommage ! Pour le dernier rendu, essayez de faire attention et avant de commencer à le coder, repassez sur tout vos fichiers en vous assurant que le code est parfaitement propre ! Mais votre travail est bon dans l'ensemble	17
296235	297075	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect, but you should make size of blue circle around players change depending on their size	Very good project overall. Keep on with it :)	18
296372	303028	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : un fichier de test produit le message "game's over" après un chargement correct (D01)	Assez bon projet dans l'ensemble, vous devez faire plus attention aux détails des données, et vous obtiendrez un code vraiment parfait	16,5
296399	296487	0,5	0	1,25	0,75	0,75	2,25	Using "open" to open E01.txt should not close the window All ball positions are wrong.	Vous ne vérifiez pas les arguments en ligne de commande. projet.cc ne doit pas include quoique ce soit de Gtkmm. Qu'est-ce que g, h dans vos tests de collision ? Pourquoi est-ce qu'ils ont le droit d'être modifiés, comment est-ce justifié ? (vous avez d'ailleurs beaucoup de duplication de code dans toutes ces fonctions...)	11
296442	295758	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Excellent projet très bien codé !	18

296487	296399	0,5	0	1,25	0,75	0,75	2,25	Using "open" to open E01.txt should not close the window All ball positions are wrong.	Vous ne vérifiez pas les arguments en ligne de commande. projet.cc ne doit pas include quoique ce soit de Gtkmm. Qu'est-ce que g, h dans vos tests de collision ? Pourquoi est-ce qu'ils ont le droit d'être modifiés, comment est-ce justifié ? (vous avez d'ailleurs beaucoup de duplication de code dans toutes ces fonctions...)	11
296643	299689	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	[ED]: Si un fichier erroné est détecté, le message "no game to run" doit s'afficher	Assez bon travail. En revanche, vous devez faire plus attention à la propreté du code. Cela vous évitera des erreurs d'indentation et des warning à corriger	16,75
296644	298386	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, bravo	Beau projet dans l'ensemble, pourrait être parfait sans les warning, mais rien qui ne mérite de perdre des points. Par ailleurs, votre choix d'avoir les vecteurs dans Map via une variable statique que l'on peut get depuis Simulation est contestable, car assez compliqué pour rien, mais il fonctionne et cela me suffit. Continuez comme ça !	18
296759	271829	0,5	0,75	1,75	0,75	1	2	Tout marche bien. Cependant, vous avez oublié de coder l'arc de cercle qui joue le rôle de timer entre deux tirs ! Vous perdez donc des points car les dessins ne sont pas conformes.	Quelques erreurs d'inattention mais il s'agit en général d'un très bon rendu. Continuez ainsi, en étant plus méticuleux !	16,25
296815	296023	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning: un fichier chargé avec un seul player ne doit pas afficher "game over". Warning : Les boutons doivent être alignés sur la gauche de la fenêtre.	Vous n'êtes pas loin de la perfection, bravo ! Corrigez ces quelques warnings, et vous pourrez vous targuer d'avoir produit un code parfait pour le rendu 3 !	18
296816	301033	0,5	1	1,75	0,75	1,25	1,25	Execution presque parfaite : Il semble y avoir un souci de dimensions (taille des obstacles et rayons des joueurs) après des ouvertures multiples.	Très bon rendu ! Continuez ainsi.	16,5
296827	299894	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Niquel	Excellent rendu. Continuez ainsi.	17,25
296833	284867	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	Good, you need to improve the separation between the view and the simulation. Keep going !	14,5

296867	300131	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Very good project overall. Keep on with it :) For the rendu 3, make the background color of the drawing area white.	16,25
296935	301358	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Perfect !	Good project, please take into account the comments about the style and I'm sure you will be ready to submit a perfect work for the final submit !	16,5
296952	283183	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Very good project under all points of view. Keep on with it :)	17,25
297075	296235	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect, but you should make size of blue circle around players change depending on their size	Very good project overall. Keep on with it :)	18
297097	296050	0,5	0,5	1,75	0,75	1,25	2,25	[CL] : Les objets de la fenêtre ne doivent pas être centrés, les boutons alignés à gauche et pas élargis, et l'épaisseur des arcs doit être adaptée à la taille du joueur. Excellent travail sinon	Je suis désolé de pas pouvoir vous donner 18/18 car votre code est sans aucun conteste le plus propre et le meilleur que j'ai vu jusqu'à présent. A cause de vous j'ai du aller me renseigner sur le mot-clé friend que je ne connaissais pas, et pourtant j'connais bien le C++. Pour le prochain rendu, pensez à bien comparer votre résultat au programme de démo afin de vous assurer que le dessin de la simulation est conforme, quitte à faire valider vos éventuels doutes sur le forum ou par un assistant. Excellent travail tous les deux, continuez ainsi !	17,5
297151	301452	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25		Code fonctionnel dans l'ensemble mais peu lisible : prêtez-y plus d'attention pour le rendu 3	14,75
297176	301998	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Très bon projet dans l'ensemble. La multiplication des modules aurait peut-être pu être évitée : le module lecture n'externalise qu'une seule fonction, pourquoi ne pas regrouper lecture et écriture par exemple ?	18
297846	287038	0,5	1	1,75	0,75	0,5	0,75	[ED] , [MF] not possible to open files after one was previously opened	You should have used the same architecture as in the project description... having so many more classes makes it a nightmare to correct. Most modules are of little utility, for example io.hc contains only two functions. For the Rendu 3 you must put a white background in the drawing area. But otherwise good project.	15,75

298011	302747	0,5	1	1,75	0,75	1,25	1,5		<p>L'existence de PlayerState dans gui ne fait pas de sens. Simulation, avec getPlayerInfo, retourne des informations sur les players, mais c'est Gui qui décide la signification de ces informations ? Ça devrait plutôt être le job de celui qui crée l'information de savoir ce qu'elle veut dire (donc ici, simulation)</p> <p>Vous pourriez éviter de la duplication de code entre drawPlayer et drawBall avec un drawCircle.</p> <p>Joli code, bien structuré et bien pensé dans l'ensemble, c'est bien!</p>	13,5	
298386	296644	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, bravo	<p>Beau projet dans l'ensemble, pourrait être parfait sans les warning, mais rien qui ne mérite de perdre des points. Par ailleurs, votre choix d'avoir les vecteurs dans Map via une variable statique que l'on peut get depuis Simulation est contestable, car assez compliqué pour rien, mais il fonctionne et cela me suffit. Continuez comme ça !</p>	18	
299245	284196	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Parfait. Votre rendu vous facilitera la tâche pour le rendu final !	Rien à signaler. Le code est vraiment excellent. Continuez	17,25	

299479	299496	0,5	1	1,75	0,75	1	2	<p>'No game to run' not displayed after opening E01.txt after D03.txt Segfault on multiple files. Warning: position/tailles des compteurs players faux</p>	<p>Si vos vectors tab_player, tab_ball, etc, sont statics dans simulation.cc, alors il n'y a pas besoin de les passer en arguments à vos fonction. Ça allégera grandement le code.</p> <p>Si vos .cc sont vides (parfois même les .h), c'est que le module est inutile. Or ici, si on vous conseille d'avoir un Player, Map, etc, c'est qu'ils servent à quelque chose. Il faut penser à déléguer des fonctionnalités à ces modules.</p> <p>tab_player1, tab_player2 ? Les noms prouvent un gros problème de design. Un seul vector devrait suffire (je pense d'ailleurs que c'est la cause du segfault...). Par ailleurs, ces tableaux existent aussi dans simulation.cc. lequel est le bon? Il faut surtout toujours éviter d'avoir la même information stockée à plus d'un endroit en meme temps.</p> <p>La modularization doit être justifiée : votre fonction dessin n'a pas de raison d'être, c'est littéralement exactement on_draw.</p>	13,5
299496	299479	0,5	1	1,75	0,75	1	2	<p>'No game to run' not displayed after opening E01.txt after D03.txt Segfault on multiple files. Warning: position/tailles des compteurs players faux</p>	<p>Si vos vectors tab_player, tab_ball, etc, sont statics dans simulation.cc, alors il n'y a pas besoin de les passer en arguments à vos fonction. Ça allégera grandement le code.</p> <p>Si vos .cc sont vides (parfois même les .h), c'est que le module est inutile. Or ici, si on vous conseille d'avoir un Player, Map, etc, c'est qu'ils servent à quelque chose. Il faut penser à déléguer des fonctionnalités à ces modules.</p> <p>tab_player1, tab_player2 ? Les noms prouvent un gros problème de design. Un seul vector devrait suffire (je pense d'ailleurs que c'est la cause du segfault...). Par ailleurs, ces tableaux existent aussi dans simulation.cc. lequel est le bon? Il faut surtout toujours éviter d'avoir la même information stockée à plus d'un endroit en meme temps.</p> <p>La modularization doit être justifiée : votre fonction dessin n'a pas de raison d'être, c'est littéralement exactement on_draw.</p>	13,5

299554	288287	0,5	1	1,75	0,75	1,25	1,75	Votre code marche très bien, mais revoyez la détection d'erreur collision obstacle/player : un des fichiers test normalement valide ne passe pas.	Excellent travail ! Rien à dire, toutes les exigences pour ce rendu sont parfaitement remplies. La création du module entité s'avère être un ajout judicieux.	17,5
299561	300845	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	-0,25 because the line is inside in the circle in some cases and is on the border of the players in other cases.	Good job, the app works like a charm! Keepimproving the code! The style is pretty good.	13
299689	296643	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	[ED]: Si un fichier erroné est detecté, le message "no game to run" doit s'afficher	Assez bon travail. En revanche, vous devez faire plus attention à la propreté du code. Cela vous évitera des erreurs d'indentation et des warning à corriger	16,75
299724	301959	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Perfect !	Good job, continue this way !	17
299882	301272	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Parfait !	17,25
299892	300594	0,5	0	0,75	0,75	0,75	0,5	[CL] : Le fichier lu est considéré comme incorrect [OSO] : impossible d'ouvrir un fichier via le bouton open [ED] : Un fichier erroné doit faire s'afficher le message "no game to run". Par ailleurs les arcs sont mal dessinés, il faut calibrer leur taille et mieux les placer [MF] : les sauvegardes sont correctes mais toutes les ouvertures plantent - soit une erreur inexistante est détectée, soit une segfault se produit	Vos intentions sont bonnes mais l'exécution et la qualité du code pèchent encore. Malgré que je n'ai pu exécuter aucun test correctement, j'ai pu tester individuellement vos fonctionnalités et vous accorder les points là où vous les méritiez. Pour le 3ème rendu assurez vous de garder un peu de temps pour bien tester votre code, le nettoyer, vous assurer que tous les points de la données et les conventions sont respectées. Votre style n'est pas mauvais, donc avec cette attention-là, vous devriez aisément marquer plus de points.	13
299894	296827	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Niquel	Excellent rendu. Continuez ainsi.	17,25
299895	295821	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	No "no game to run" in case of E01, and no white window	Be careful with the error handling; otherwise, very good job	17,5
300131	296867	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	Very good project overall. Keep on with it :) For the rendu 3, make the background color of the drawing area white.	16,25
300253	302703	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2	[ED] E01.txt drawn even if error message shown ; [MF] opening fff.txt has misplaced obstacle	Please pay attention to the style comments for future projects. Otherwise very good encapslation and architecture is fully respected	16,25

300411	296093	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : après tous les chargement, game ready to run doit s'afficher même si un seul joueur est dans le fichier	Bon travail, dommage pour la petite erreur mais rien de grave, continuez ainsi !	17,25	
300443	301030	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Be careful with the public attribute, but overall good job!	17	
300456	301829	0,5	1	1,75	0,75	0,5	2,25	En cas de lecture d'un fichier non valide, un écran blanc devrait apparaître (ou alors on garde la simulation précédente). Vous affichez ici le fichier non valide. Le message Game ready to run/No game to run ne fonctionne pas (message constant). Attention à l'affichage des compteurs autour des joueurs.	Très bon travail. La lisibilité du code devra être un peu améliorée pour les prochains rendus.	15,5	
300540	287433	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	perfect	You should have used the same architecture as in the project description... having so many more classes makes it a nightmare to correct. But otherwise good project.	17	
300558	302896	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Très bien.	Très bon projet. Pour raccourcir vos fonctions, essayez de les subdiviser en plusieurs fonctions ayant chacune une tâche spécifique. Cela permet également de mettre en oeuvre le principe de réutilisation.	16,25	
300559	302674	0,5	0,75	1,75	0,75	1	2	issue with the drawing of the blue waiting bar for player	Good project, continue like this !	16,5	

300594	299892	0,5	0	0,75	0,75	0,75	0,5	[CL] : Le fichier lu est considéré comme incorrect [OSO] : impossible d'ouvrir un fichier via le bouton open [ED] : Un fichier erroné doit faire s'afficher le message "no game to run". Par ailleurs les arcs sont mal dessinés, il faut calibrer leur taille et mieux les placer [MF] : les sauvegardes sont correctes mais toutes les ouvertures plantent - soit une erreur inexistante est détectée, soit une segfault se produit	Vos intentions sont bonnes mais l'exécution et la qualité du code pêchent encore. Malgré que je n'ai pu exécuter aucun test correctement, j'ai pu tester individuellement vos fonctionnalités et vous accorder les points là où vous les méritiez. Pour le 3ème rendu assurez vous de garder un peu de temps pour bien tester votre code, le nettoyer, vous assurer que tous les points de la données et les conventions sont respectées. Votre style n'est pas mauvais, donc avec cette attention-là, vous devriez aisément marquer plus de points.	13
300615	301581	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait, évitez seulement d'ajouter l'extension .txt à la fin des sauvegardes systématiquement	Un très bon rendu dans son ensemble	16,75
300620	301641	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	Bon projet. warning: présence de magic numbers pour les indices de tableaux dans fonction de dessin ; à propos du dessin le projet disposait de type comme Cercle qui aurait été plus clair pour le transfert d'information. Le type "Donnee" serait plus parlant en "Simulation". le module simulation devrait déléguer la sauvegarde aussi dans player, ball, etc...	17
300669	290067	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : Il y a un message d'erreur GTK qui apparait lorsqu'on sauvegarde. Essayez de le corriger. Excellent travail sinon, j'ai bien rigolé en voyant les joueurs se barrer de l'écran en testant le bouton start.	Votre code fonctionne parfaitement mais vous perdez des points sur l'architecture et le style et c'est dommage ! Pour le prochain rendu, gardez vous une heure et relisez bien à fond les données, contraintes et convention avant de rendre. Vous n'êtes vraiment pas loin de produire un code parfait !	16,25
300803	301708	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	The project architecture is pretty clear for you. You need a bit of improvement on the code style to make it perfectly readable. The app works great!	16,5
300845	299561	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	-0,25 because the line is inside in the circle in some cases and is on the border of the players in other cases.	Good job, the app works like a charm! Keepimproving the code! The style is pretty good.	13
300882	295927	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	Your code style is great, architecture is good to. keep going !	17,25

301001	302551	0,5	0,25	1,75	0,75	1,25	2,25	-0.75 the player doesn't appear also size of the player is random look at 3.9	Some issues with the style but the project global architecture is understood. Keep up the pace!	16,25	
301030	300443	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Be careful with the public attribute, but overall good job!	17	
301033	296816	0,5	1	1,75	0,75	1,25	1,25	Execution presque parfaite : Il semble y avoir un souci de dimensions (taille des obstacles et rayons des joueurs) après des ouvertures multiples.	Très bon rendu ! Continuez ainsi.	16,5	
301225	296057	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Excellent travail, bien que je ne m'attendais pas à subir une agression de cout en cliquant sur start ! Exécution parfaite, bravo	Bon travail, code clair. Petite erreur un peu dommage a corriger pour avoir un code parfait, continuez comme ça !	17	
301265	301403	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Niquel	Excellent rendu. Continuez ainsi.	17,75	
301272	299882	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution irréprochable !	Parfait !	17,25	
301291	276861	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : L'épaisseur de vos arcs doit d'adapter à la taille du cercle qu'il recouvre. Excellent travail sinon, bravo.	Très bon projet, continuez ainsi pour le dernier rendu ! Corrigez vos warnings et vous aurez vraiment un rendu parfait	18	
301358	296935	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Perfect !	Good project, please take into account the comments about the style and I'm sure you will be ready to submit a perfect work for the final submit !	16,5	
301403	301265	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Niquel	Excellent rendu. Continuez ainsi.	17,75	
301411	302276	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	No game to run' not displayed after opening E01.txt after D03.txt	Attention aux magic numbers pour les tailles et couleurs. Beaucoup de duplication de code dans les tests de collision.	14	

301418	296026	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Attention à la taille des compteurs players pour de grands nbCells	<p>Hmm, 'define DEUX 2' est l'exemple parfait d'un define précisément inutile.</p> <p>Attention, ne mettez les fonctions dans le .h que si elles font partie de l'interface publique du module: inutile d'avoir toutes ces fonctions dans simulation.h</p> <p>Pourquoi i,j,k globaux dans simulation.cc ? C'est dommage. Dans Player/Ball/Map aussi, n'utilisez pas de variables globales !</p> <p>Votre surcharge de erreurs est presque identique. Il faudrait repenser ça. Pareil pour vos tests de collision, beaucoup de duplication de code</p> <p>L'utilisation de références dans le cas par exemple de ball_out au lieu d'utiliser return présente une incompréhension des fonctions et des cas d'utilisation des références.</p>	13,25	
301437	284896	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Très bien pour l'exécution, attention cependant au warning de gtkmm qu'il faudrait résoudre pour la suite.	<p>Très bon projet, bravo. L'architecture pourrait cependant être simplifiée en évitant de multiplier les modules. La division en plusieurs modules est justifiable quand on peut associer à chacun la gestion d'une entité spécifique.</p> <p>Revoyez également les quelques problèmes de conventions d'écriture.</p>	17	
301452	297151	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25		Code fonctionnel dans l'ensemble mais peu lisible : prêtez-y plus d'attention pour le rendu 3	14,75	
301464	286962	0,5	0	1,75	0,75	1,25	2	[3.5] nothing displayed [3.9] nothing loaded when loading eee.txt	Just some fixes but you have understood what is the main architecture of the project. Style needs to be improved though. Keep up the pace!	16,5	
301494	283616	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Tout fonctionne parfaitement, bravo ! L'ajout du module lecture n'est néanmoins pas nécessaire. Vous pouvez replacer son contenu ailleurs.	18	
301560	287173	0,5	1	1,75	0	1,25	2,25	No short message for start, step, and stop	Overall, good job! be careful with the public attributes next time	14,25	
301581	300615	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait, évitez seulement d'ajouter l'extension .txt à la fin des sauvegardes systématiquement	Un très bon rendu dans son ensemble	16,75	
301595	302759	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	-0.25 The players size change when an erroneous file is loaded	Some problems with error handling, aside from that the app works as expected. Encapsulation and indentation are clear! Keep going on!	16	1

301633	302909	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25		Un bon travail dans l'ensemble	16,75	
301641	300620	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	Bon projet. warning: présence de magic numbers pour les indices de tableaux dans fonction de dessin ; à propos du dessin le projet disposait de type comme Cercle qui aurait été plus clair pour le transfert d'information. Le type "Donnee" serait plus parlant en "Simulation". le module simulation devrait déléguer la sauvegarde aussi dans player, ball, etc...	17	
301708	300803	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Good !	The project architecture is pretty clear for you. You need a bit of improvement on the code style to make it perfectly readable. The app works great!	16,5	
301750	302031	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Replace 'Game is ready to start' by 'Game ready to run'. Anyway, good job !	Some style issues but you have grasped the essentials about the style and encapsulation. You're on the good way!	17,25	
301766	302289	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	No "no game to run" in case of E01, and no white window	Be careful with the error handling; otherwise, very good job!	17,5	
301829	300456	0,5	1	1,75	0,75	0,5	2,25	En cas de lecture d'un fichier non valide, un écran blanc devrait apparaître (ou alors on garde la simulation précédente). Vous affichez ici le fichier non valide. Le message Game ready to run/No game to run ne fonctionne pas (message constant). Attention à l'affichage des compteurs autour des joueurs.	Très bon travail. La lisibilité du code devra être un peu améliorée pour les prochains rendus.	15,5	
301836	303153	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	Un excellent rendu, une note maximale bien méritée	18	
301881	273712	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Well done!	17	
301949	302565	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	Un excellent travail sur ce rendu, vous méritez tout à fait la note maximale	18	
301956	301994	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Perfect !	Good project, continue this way and be sure to take a look at indentation before the final submit	17	
301959	299724	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Perfect !	Good job, continue this way !	17	
301994	301956	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Perfect !	Good project, continue this way and be sure to take a look at indentation before the final submit	17	

301998	297176	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Très bon projet dans l'ensemble. La multiplication des modules aurait peut-être pu être évitée : le module lecture n'externalise qu'une seule fonction, pourquoi ne pas regrouper lecture et écriture par exemple ?	18	
302017	287459	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : je n'ai pas pu utiliser un de mes fichiers tests car nbCell = 3 est considéré comme invalide par votre programme, ce qui ne doit pas être le cas. Très beau travail sinon, belle attention portée aux détails. Félicitations !	Félicitations, note parfaite et c'est mérité car franchement votre code est un des plus propres que j'ai vu. Continuez ainsi, vous avez un projet très classe !	18	
302031	301750	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Replace 'Game is ready to start' by 'Game ready to run'. Anyway, good job !	Some style issues but you have grasped the essentials about the style and encapsulation. You're on the good way!	17,25	
302076	270354	0,5	0,5	1,75	0,75	1,25	2	[CL][MF] D01.txt doesn't work, when open with OPEN button	Good job	16,5	
302276	301411	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	No game to run' not displayed after opening E01.txt after D03.txt	Attention aux magic numbers pour les tailles et couleurs. Beaucoup de duplication de code dans les tests de collision.	14	
302289	301766	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25	No "no game to run" in case of E01, and no white window	Be careful with the error handling; otherwise, very good job!	17,5	
302327	302584	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, félicitations !	Note parfaite, félicitations. Cessez juste d'avoir peur de l'orienté-objet et des classes et cela rendra votre code si simple en apparence que vous vous demanderez comment vous avez fait pour vous débrouiller sans ça auparavant !	18	
302360	295890	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	Rendu de qualité, le programme est tout à fait fonctionnel. Du travail supplémentaire peut toutefois être fait sur le style et l'architecture	15,25	
302551	301001	0,5	0,25	1,75	0,75	1,25	2,25	-0.75 the player doesn't appear also size of the player is random look at 3.9	Some issues with the style but the project global architecture is understood. Keep up the pace!	16,25	
302565	301949	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	Un excellent travail sur ce rendu, vous méritez tout à fait la note maximale	18	

302583	282836	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Votre projet fonctionne parfaitement. Soyez néanmoins plus attentif aux conventions de programmation.	17	
302584	302327	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, félicitations !	Note parfaite, félicitations. Cessez juste d'avoir peur de l'orienté-objet et des classes et cela rendra votre code si simple en apparence que vous vous demanderez comment vous avez fait pour vous débrouiller sans ça auparavant !	18	
302659	296169	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Exécution parfaite, bravo !	Vous passez pas loin de la perfection à cause de la propreté de votre code, c'est dommage ! Pour le dernier rendu, essayez de faire attention et avant de commencer à le coder, repassez sur tout vos fichiers en vous assurant que le code est parfaitement propre ! Mais votre travail est bon dans l'ensemble	17	
302674	300559	0,5	0,75	1,75	0,75	1	2	issue with the drawing of the blue waiting bar for player	Good project, continue like this !	16,5	
302703	300253	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2	[ED] E01.txt drawn even if error message shown ; [MF] opening fff.txt has misplaced obstacle	Please pay attention to the style comments for future projects. Otherwise very good encapslation and architecture is fully respected	16,25	
302747	298011	0,5	1	1,75	0,75	1,25	1,5		L'existence de PlayerState dans gui ne fait pas de sens. Simulation, avec getPlayerInfo, retourne des informations sur les players, mais c'est Gui qui décide la signification de ces informations ? Ça devrait plutôt être le job de celui qui crée l'information de savoir ce qu'elle veut dire (donc ici, simulation) Vous pourriez éviter de la duplication de code entre drawPlayer et drawBall avec un drawCircle. Joli code, bien structuré et bien pensé dans l'ensemble, c'est bien!	13,5	
302759	301595	0,5	1	1,75	0,75	1	2,25	-0.25 The players size change when an erroneous file is loaded	Some problems with error handling, aside from that the app works as expected. Encapsulation and indentation are clear! Keep going on!	16	1

302896	300558	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Très bien.	Très bon projet. Pour raccourcir vos fonctions, essayez de les subdiviser en plusieurs fonctions ayant chacune une tâche spécifique. Cela permet également de mettre en oeuvre le principe de réutilisation.	16,25
302909	301633	0,5	1	1,75	0,75	0,75	2,25		Un bon travail dans l'ensemble	16,75
303011	288252	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		Bravo pour votre travail, le projet est dans l'ensemble très bien réalisé. Pour raccourcir les fonctions trop longues, essayez de les spécialiser plus, en les divisant en sous fonctions ayant chacune une tâche spécifique. Pas besoin de commentaire quand le nom de la fonction/variable est suffisamment explicite (exemple: collision_balle_balle).	16,25
303028	296372	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	Warning : un fichier de test produit le message "game's over" après un chargement correct (D01)	Assez bon projet dans l'ensemble, vous devez faire plus attention aux détails des données, et vous obtiendrez un code vraiment parfait	16,5
303039	283652	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25		C'est un excellent projet ! Bravo, rien à redire !	18
303153	301836	0,5	1	1,75	0,75	1,25	2,25	parfait	Un excellent rendu, une note maximale bien méritée	18
305538	270354	0,5	0,5	1,75	0,75	1,25	2	[CL][MF] D01.txt doesn't work, when open with OPEN button	Good job	16,5