

Numéro Sciper	PARTNER SCIPER	code style (max 3.00pts)	violation list	code style comment and warnings
270354	302076	3	Warning : Strange way of indenting the constructor (even if it is consistent)	Overall good ! Be carefull with the name you give to function (it might be clearer to have different name for getter and setter) and variable (you mix camelCase and snake_case)
271829	296759	3		Niquel
273712	301881	2	[L1]: ball.h:15, 27 gui.h: 14, 20, 23, 41, 44, 63 map.h: 16, 26...	private, public, and protected are not well indented
275336	289067	3		Merci pour les commentaires dans votre code! :D Dans simulation, tests, le gros return, un retour à la ligne avant chaque 'or' serait plus lisible.
276861	301291	3		Très beau code, lisible et intelligent
279202	288530	3	Good !	projet.cc : Error can be replaced by the litteral "Error" or create a constant. Gui.cc : Maybe you can replace the color array with constants. I.e : GdkRGBA RED = {...} and then in the color array : color = {RED, GREEN, ...}. Simulation.cc : l165 you can add the brackets the block after the if is big enough to put a doubt same at 174. l384 : Avoid if(condition) return true else false, just return condition. Also use intermediate variables it will make the code more readable
282211	288820	2	[L1] ball.h lines 35,39 player.h 41,45 [L2] Warning: tools.h lines 95, air_jeu.h line 38	even if the indentations were done on purpose, they were unjustified
282287	283419	1	[L2] map, simulation [P2] simulation.cpp, map.cpp, gui.cpp	L'indentation est bonne ce qui fait que le code est propre et agréable à corriger. Attention cependant à certaines fonctions beaucoup trop longues ([P2]) et des lignes dépassant la ligne des 87 caractères ([L1]) vous font perdre des points facilement obtenables.
282360	289256	2	[L2] gui.cc, perso_define.h, inputOutput.cc	Le style est propre. L'indentation est bien respectée mais le code pourrait être épuré par des lignes moins longues et surtout moins chargées.
282409	284529	2	[L1]	Attention à l'indentation : parfois 2, parfois 3 espaces. Votre error_detection pourrait n'utiliser aucun if et être ainsi plus clair. Merci pour les commentaires dans votre code !
282416	287609	3		Niquel
282435	286955	3		Style très clair et parfaitement lisible, bravo. Attention seulement aux point virgules inutiles qui se sont glissés dans votre main...

282515	288166	2	[L1] : tools.h 14, projet.cc 30, simulation.cc 108, ball.cc 46 48	Votre code manque cruellement de propreté. Vous mélangez plusieurs styles d'accolades, d'espace, de convention de nommage... Choisissez en une et tenez-y vous
282565	284284	2	[L1] : gui.cc 67 84 94 simulation.cc 136	Vous mettez des accolades à vos case dans certains cas, pas dans d'autres... De manière générale, il ne faut pas d'accolades à un case. Warning : N'indentez pas après les mots clés public, protected et private. Warning : certaines de vos fonctions sont un poil trop longues, a corrigez.
282657	287800	3		Vous avez une merveilleuse présentation de code ! Bravo !
282708	288602	3		
282756	286734	2	[P2]simulation.cc:writing, plusieurs fonctions plus grandes que 40 lignes	C'est bien, bravo ! Toutefois, voici quelques points à observer: 1/dans main, les define sont très peu explicites 2/vous espacez souvent votre code avec deux retours à la ligne, ce n'est pas nécessaire et vous économiserez de la place !
282836	302583	2	[L1]gui.cc:53-62	Vous respectez plutôt bien les conventions de programmations. Attention à ne pas dépasser 87 caractères par ligne et vérifier vos indentations.
282844	288453	2	[L1]gui.cc:131-140	C'est très bien présenté mais il y a quelques oublis sur l'indentation.
282988	284213	2	[P2] simulation.cc : l69, 155, 211	Global : don't indent private/public/protected keywords. Use better names for your temporary variables (i.e. 'a' can be replaced by verif_donne or replace the variable by the whole expression in simulation.cc). Simulation.h : l29 remove the space. Simulation.cc : don't indent the 'case' keyword, put a linefeed after it and indent the rest by one with respect to the switch, finally put a linefeed before the break.
283111	284430	3	ok	code globalement clair mais gui mérite quelques fonctions supplémentaires (ex: changement de coordonnées).
283183	296952	3		perfect
283196	284316	3		Code très propre, rien à redire, c'est de grande qualité
283391	289122	3		Aucune faute, Bien ! Soyez tout de même plus consistant dans le code: parfois, vous mettez un retour à la ligne dans certains cas, parfois pas, idem pour les tabulations pour aligner les paramètres de fonctions, etc.
283395	288243	2	[L2]gui.cc:242 [L1]: ball.h: 19-32gui.h:18-69 info_file.h:18:40 obstacle.h:20-37 ...	private, public, and protected are not well indented
283419	282287	1	[L2] map, simulation [P2] simulation.cpp, map.cpp, gui.cpp	L'indentation est bonne ce qui fait que le code est propre et agréable à corriger. Attention cependant à certaines fonctions beaucoup trop longues ([P2]) et des lignes dépassant la ligne des 87 caractères ([L1]) vous font perdre des points facilement obtenables.
283442	287811	3		

283470	286317	3	Warning : gui.cc:207-221 (case blocks are not required and indentation is not consistent with lines 44-57), projet.cc:15-44...	Très bon travail sur le style, attention toutefois à vos case qui sont très limite
283616	301494	3		Très bien. Aucun problème
283652	303039	3		Les conventions de programmation sont respectées. Faites simplement attention à la manière de faire vos retour à la ligne
283670	286570	3		Warning: wrapping line (joueur.h, ligne 15) Attention aux conventions de nommage : on_button_clicked_Etat ne devrait pas contenir de majuscule. Choisissez aussi des noms de variables/fonction plus clairs (R, Mb, ML).
283792	287054	3		Excellent style !! Le code est très propre et agréable à lire. Attention peut-être à ne pas TROP commenter le code (trouvez un compromis entre documentation et verbose).
283796	286386	2	[P2]simulation.cc:12	La taille maximale pour une fonction est de 40 lignes. Le déplacement est autorisé pour deux fonctions à 80 lignes. Warning : Lorsque la condition d'un if devient vraiment longue, il peut être préférable de créer une fonction booléenne gérant cette condition.(map.cc:46).
284024	289159	2	[L1] Many incoherence with your indentation style in Tools.cc, GUI.cc and Simulation.cc	Very good code ! Fix the small style issues and it will be perfect.
284194	287056	3	Good	Warning : You use way too much static variable and should better use macro instead
284196	299245	3		Code très propre et agréable à la lecture. Continuez ainsi !
284213	282988	2	[P2] simulation.cc : l69, 155, 211	Global : don't indent private/public/protected keywords. Use better names for your temporary variables (i.e. 'a' can be replaced by verif_donne or replace the variable by the whole expression in simulation.cc). Simulation.h : l29 remove the space. Simulation.cc : don't indent the 'case' keyword, put a linefeed after it and indent the rest by one with respect to the switch, finally put a linefeed before the break.
284284	282565	2	[L1] : gui.cc 67 84 94 simulation.cc 136	Vous mettez des accolades à vos case dans certains cas, pas dans d'autres... De manière générale, il ne faut pas d'accolades à un case. Warning : N'indentez pas après les mots clés public, protected et private. Warning : certaines de vos fonctions sont un poil trop longues, a corrigez.
284316	283196	3		Code très propre, rien à redire, c'est de grande qualité

284402	289234	3		N'hésitez pas à aérer votre code avec des retours à la ligne. Choisissez aussi de meilleurs noms de variable que tempUn, tempDeux Mettez peut-être aussi des commentaires expliquant certaines fonctions comme chgtCord, ou recup_BalleA, recup_BalleB (décidez aussi d'une convention, camelCase ou snake_case, mais pas les deux)
284430	283111	3	ok	code globalement clair mais qui mérite quelques fonctions supplémentaires (ex: changement de coordonnées).
284529	282409	2	[L1]	Attention à l'indentation : parfois 2, parfois 3 espaces. Votre error_detection pourrait n'utiliser aucun if et être ainsi plus clair. Merci pour les commentaires dans votre code !
284564	289285	3		perfect
284867	296833	1	[L1] simulation.cc : l53, 64. player.cc : don't indent methods. Gui.cc : l98,117. Ball.cc: don't indent methods. [P2] gui.cc : l10,123. simulation.ccc : l42	Global : don't indent the private/public/protected keywords. Tools.cc : l69,124 put brackets instead of using linefeeds, l90 use intermediate variables for you if's conditions. Simulation.cc : l29,32 instead of putting a linefeed to avoid more than 87 chars just put a linefeed before the if and at the end of it, l103 'FIN' is useless, can be removed.
284888	286950	3	Warning : Window constructor and Ball constructor doesn't follow the same convention as in your other classes.	Very good code in overall ! As you seem to use advanced stuff in your code, I permit myself to give you more advanced comments : It is good to put header comments at the beginning of classes, but if you do so, put relevant and brief comments (avoid "Interface de <nom_de_la_classe>", but rather "Interface containing tools method and primitives used in several modules of our project").
284896	301437	2	[L1] lecture.cc:139, obstacle.cc:11:15:19..., drawing.h:53:35... par rapport à map.cc:4	Vous n'êtes pas cohérents sur le nombre de tabulations (drawing.h) ou la place des accolades ouvrant l'implémentation des fonctions(lecture.cc:139, obstacle.cc, map.cc). Warning : Placez la déclaration des variables statiques en début de fichier (ball.cc:46) et essayez de classer les include en séparant les librairies externes de vos fichiers headers.
285416	289276	3		Les conventions sont respectées, bravo !
286317	283470	3	Warning : gui.cc:207-221 (case blocks are not required and indentation is not consistent with lines 44-57), projet.cc:15-44...	Très bon travail sur le style, attention toutefois à vos case qui sont très limite
286386	283796	2	[P2]simulation.cc:12	La taille maximale pour une fonction est de 40 lignes. Le déplacement est autorisé pour deux fonctions à 80 lignes. Warning : Lorsque la condition d'un if devient vraiment longue, il peut être préférable de créer une fonction booléenne gérant cette condition.(map.cc:46).

286570	283670	3		Warning: wrapping line (joueur.h, ligne 15) Attention aux conventions de nommage : on_button_clicked_Etat ne devrait pas contenir de majuscule. Choisissez aussi des noms de variables/fonction plus clairs (R, Mb, ML).
286641	286721	2	[L1]: ball.h:10,17 gui.h: 12, 20, 23, 30, 34, 50 map.h: 9, 16 player.h: 11, 23	private, public, and protected are not well indented
286721	286641	2	[L1]: ball.h:10,17 gui.h: 12, 20, 23, 30, 34, 50 map.h: 9, 16 player.h: 11, 23	private, public, and protected are not well indented
286734	282756	2	[P2]simulation.cc:writing, plusieurs fonctions plus grandes que 40 lignes	C'est bien, bravo ! Toutefois, voici quelques points à observer: 1/dans main, les define sont très peu explicites 2/vous espacez souvent votre code avec deux retours à la ligne, ce n'est pas nécessaire et vous économiserez de la place !
286830	289281	3		Warning : Vous mélangez plusieurs styles d'accolades. A corriger.
286950	284888	3	Warning : Window constructor and Ball constructor doesn't follow the same convention as in your other classes.	Very good code in overall ! As you seem to use advanced stuff in your code, I permit myself to give you more advanced comments : It is good to put header comments at the beginning of classes, but if you do so, put relevant and brief comments (avoid "Interface de <nom_de_la_classe>", but rather "Interface containing tools method and primitives used in several modules of our project").
286955	282435	3		Style très clair et parfaitement lisible, bravo. Attention seulement aux point virgules inutiles qui se sont glissés dans votre main...
286962	301464	3	Good !	Global : break is a normal instruction like the others, put a linefeed before it. Remove the parentheses around the values in the cases of your switches. After any instruction put a linefeed! Don't indent private/protected/public keywords. Put a linefeed after the 'case x :'. Tools.cc : l18 you can directly return the computed value, remove the parentheses around the return values. Ball.cc : l77 put braces instead of doing the assignation on one line.

287015	296048	2	[L1]: gui.h:14, 21 my_area.h: 16, 24 player.h: 7, 23 simulation.h: 16, 29	private, public, and protected are not well indented
287038	297846	3		perfect
287054	283792	3		Excellent style !! Le code est très propre et agréable à lire. Attention peut-être à ne pas TROP commenter le code (trouvez un compromis entre documentation et verbose).
287056	284194	3	Good	Warning : You use way too much static variable and should better use macro instead
287173	301560	3		
287327	287388	3		perfect
287388	287327	3		perfect
287433	300540	2	[L1] basic functions.cc 39-43	you should also avoid using two indentations (ex: GUI.cc)
287459	302017	3		Très beau code, très propre, agréable à lire
287480				
287609	282416	3		Niquel
287725	288407	3	[L1] Warning: lecture.cc lines 77,78	perfect
287759	295954	2	[L1]: ball.h:14, 23 gui.h: 14, 18, 24, 29 player.h: 7, 23 simulation.h: 16, 29 map.h: 20, 25, 37, 41...	
287800	282657	3		Vous avez une merveilleuse présentation de code ! Bravo !
287811	283442	3		
288166	282515	2	[L1] : tools.h 14, projet.cc 30, simulation.cc 108, ball.cc 46 48	Votre code manque cruellement de propreté. Vous mélangez plusieurs styles d'accolades, d'espace, de convention de nommage... Choisissez en une et tenez-y vous
288243	283395	2	[L2]gui.cc:242 [L1]: ball.h: 19-32gui.h:18-69 info_file.h:18:40 obstacle.h:20-37 ...	private, public, and protected are not well indented

288252	303011	2	[P2]gui.cc:51, simulation.cc:107	Les fonctions on_draw et decoding_file sont trop longues (92 et 112 lignes) : la taille normale maximale est de 40 lignes, le dépassement à 80 lignes est autorisé pour 2 fonctions. Attention à l'alignement (exemple: gui.cc:45). A part ces deux erreurs le style est bien lisible.
288287	299554	3		Bravo pour votre style d'écriture ! Code très propre et agréable à lire.
288312	296165	3		Code assez clair et conventions bien respectées
288407	287725	3	[L1] Warning: lecture.cc lines 77,78	perfect
288453	282844	2	[L1]gui.cc:131-140	C'est très bien présenté mais il y a quelques oublis sur l'indentation.
288530	279202	3	Good !	projet.cc : Error can be replaced by the litteral "Error" or create a constant. Gui.cc : Maybe you can replace the color array with constants. I.e : GdkRGBA RED = {...} and then in the color array : color = {RED, GREEN, ...}. Simulation.cc : l165 you can add the brackets the block after the if is big enough to put a doubt same at 174. l384 : Avoid if(condition) return true else false, just return condition. Also use intermediate variables it will make the code more readable
288580	288825	3	[L1]simulation.cc:133-134	Code très propre dans son ensemble, bon travail !
288602	282708	3		
288820	282211	2	[L1] ball.h lines 35,39 player.h 41,45 [L2] Warning: tools.h lines 95, air_jeu.h line 38	even if the indentations were done on purpose, they were unjustified
288825	288580	3	[L1]simulation.cc:133-134	Code très propre dans son ensemble, bon travail !
288838	289028	3	WARNING : [L1]joueur.cc:14, tool.h:15, 17	Warnings: Essayez d'aérer un peu plus votre code, notamment dans les déclarations de classe Code très propre dans son ensemble, du bon travail !
289028	288838	3	WARNING : [L1]joueur.cc:14, tool.h:15, 17	Warnings: Essayez d'aérer un peu plus votre code, notamment dans les déclarations de classe Code très propre dans son ensemble, du bon travail !
289067	275336	3		Merci pour les commentaires dans votre code! :D Dans simulation, tests, le gros return, un retour à la ligne avant chaque 'or' serait plus lisible.
289121	296142	2	[L1] simulation.cc : 57, 275 à 308, tools.cc 165, 179, gui.cc 72	Vous avez encore quelques soucis avec le respect scrupuleux des conventions d'indentations. Vous cofondez 2 et 4 espaces, faites des doubles indentations, oubliez des retours à la ligne... C'est dommage !

289122	283391	3		Aucune faute, Bien ! Soyez tout de même plus consistant dans le code: parfois, vous mettez un retour à la ligne dans certains cas, parfois pas, idem pour les tabulations pour aligner les paramètres de fonctions, etc.
289159	284024	2	[L1] Many incoherence with your indentation style in Tools.cc, GUI.cc and Simulation.cc	Very good code ! Fix the small style issues and it will be perfect.
289188	295855	3		Parfait
289234	284402	3		N'hésitez pas à aérer votre code avec des retours à la ligne. Choisissez aussi de meilleurs noms de variable que tempUn, tempDeux Mettez peut-être aussi des commentaires expliquant certaines fonctions comme chgtCord, ou recup_BalleA, recup_BalleB (décidez aussi d'une convention, camelCase ou snake_case, mais pas les deux)
289256	282360	2	[L2] gui.cc, perso_define.h, inputOutput.cc	Le style est propre. L'indentation est bien respectée mais le code pourrait être épuré par des lignes moins longues et surtout moins chargées.
289276	285416	3		Les conventions sont respectées, bravo !
289281	286830	3		Warning : Vous mélangez plusieurs styles d'accolades. A corriger.
289285	284564	3		perfect
289304	295808	3		Style très lisible : le code est agréable à lire.
289324	289596	3		Niquel
289596	289324	3		Niquel
290067	300669	2	[L1] : gui.cc 207 à 219, input.cc 54 à 100, 131 et 138, simulation.cc 57 à 94	Attention à la double indentation de vos listes d'initialisation, à vos case auxquels on ne met jamais d'accolades car le mot-clé break est suffisant, et pour finir fermer trois accolades sur la même ligne est une faute de style. Vous devez trouver un autre moyen d'économiser des lignes. Par exemple dans le cas ou un if ne se rapporte qu'à une seule instruction, m'en mettez tout simplement pas
290470	296032	3		Très bonne présentation, bravo pour la propreté de votre code et pour le soin accordé au style d'écriture
295758	296442	3		Très bien présenté ! Dans main, vous devriez utiliser plus de define pour avoir moins de magic numbers.

295784	296046	2	[L1] sometimes the curly bracket is put in the line (map.cc, player.cc) and it is not the case in the rest of the code, the indentation of some block are of length 4 and others of length 2 (gui.cc)	Good code in overall, just try to be more consistant in your style
295808	289304	3		Style très lisible : le code est agréable à lire.
295821	299895	3		
295855	289188	3		Parfait
295890	302360	1	[L1]ball.cc:19, map.cc:19, 35, player.cc:19, 65, simulation.cc:60-129... ; [P2]simulation.cc:decodage_ligne,comparaison_coor donnees, gui.cc:LayoutButtons	Warnings : Attention à la longueur de vos indentations, parfois celles-ci sont un peu différentes Les {} ne sont pas nécessaires pour les case Attention à la longueur de vos indentations, parfois celles-ci sont un peu différentes Code dans l'ensemble propre, mais des erreurs subsistent
295927	300882	3	Good !	Global : replace if(x) return true; return false by return x. Tools.cc : l31 use temporary variables, your ifs will be more readable. Map.h : l10,11 good use of unsigned, you can do even better by using a size_t, in fact size_t can take values up to the maximum size of an array in c++. gui.cc : l57 be consistent in your cases style, l186, l204 here the 'Gtk::RESPONSE_CANCEL' case is useless it would be better using a if.
295954	287759	2	[L1]: ball.h:14, 23 gui.h: 14, 18, 24, 29 player.h: 7, 23 simulation.h: 16, 29 map.h: 20, 25, 37, 41...	
296023	296815	3		Warning : si une ligne doit être poursuivie sur la ligne suivante indentez tous les reports mais n'indentez pas les lignes suivantes.
296026	301418	2	[L1] projet.cc, simulation.cc	Attention aux lignes de plus de 87 caractères. Revoyez aussi les règles d'indentation.
296032	290470	3		Très bonne présentation, bravo pour la propreté de votre code et pour le soin accordé au style d'écriture

296046	295784	2	[L1] sometimes the curly bracket is put in the line (map.cc, player.cc) and it is not the case in the rest of the code, the indentation of some block are of length 4 and others of length 2 (gui.cc)	Good code in overall, just try to be more consistant in your style
296048	287015	2	[L1]: gui.h:14, 21 my_area.h: 16, 24 player.h: 7, 23 simulation.h: 16, 29	private, public, and protected are not well indented
296050	297097	3		Super code, bien propre. Vous semblez considérer que vos lignes doivent s'arrêter à la 72ème colonne, mais vous avez jusqu'à la 87 : certains de vos retours à la ligne peuvent être évités. N'hésitez pas à régler Geany pour que la ligne bleue soit à la position 87.
296057	301225	2	[L1] : gui.cc 163 169 187 192	Il ne faut pas ouvrir d'accolade pour un case. Vous ne faites pas cette erreur ailleurs. Warning : Vous mélangez plusieurs styles d'accolades, vos for et vos début de fonction notamment, choisissez en un que vous gardez.
296093	300411	3		Code clair, bien indenté.
296142	289121	2	[L1] simulation.cc : 57, 275 à 308, tools.cc 165, 179, gui.cc 72	Vous avez encore quelques soucis avec le respect scrupuleux des conventions d'indentations. Vous cofondez 2 et 4 espaces, faites des doubles indentations, oubliez des retours à la ligne... C'est dommage !
296165	288312	3		Code assez clair et conventions bien respectées
296169	302659	2	[L1] : map.cc 31, 32, simulation.cc 70, 88, 90	Attention à bien avoir un seul style d'indentation dans tout votre code : si vous allez à la ligne pour une accolade, faites le partout. Si vous écrivez les if sur une ligne à la suite de la condition sans accolade, faites le partout. De plus, j'adore le principe de double-checker si une condition est vraie, mais cela reste inutile (map.cc, lignes 33 à 35). Faites également attention à vos espaces : aligner les lignes de codes par des espaces ne se fait globalement pas, même si esthétiquement c'est joli. Vous aviez déjà ce souci au premier rendu, c'est dommage
296235	297075	3	[L1] ball.cc line 40, ball.h line 22, gui.cc lines 104,107,110,...	Only use one identation (ex: gui.cc lines 203,204)
296372	303028	3		Code très propre et très bien modularisé

296399	296487	0	[L1] simulation.h (10), simulation.cc (147, 198), [L2] player.cc (24, 42, 61), ball.cc (25), map.cc (140) [P2] gui.cc (104), simulation.cc (124)	Choisissez des noms de variables explicites, jamais juste des lettres (r_p, c, tab_b) ! L'indentation ne devrait plus être un problème à votre niveau ! C'est presque illisible. Après avoir indenté, pensé aussi à aérer votre code avec des sauts de ligne et des espaces (dans les arguments du for aussi : gui.cc, ligne 44, for (int i(0); i < nbJ; ++i))
296442	295758	3		Très bien présenté ! Dans main, vous devriez utiliser plus de define pour avoir moins de magic numbers.
296487	296399	0	[L1] simulation.h (10), simulation.cc (147, 198), [L2] player.cc (24, 42, 61), ball.cc (25), map.cc (140) [P2] gui.cc (104), simulation.cc (124)	Choisissez des noms de variables explicites, jamais juste des lettres (r_p, c, tab_b) ! L'indentation ne devrait plus être un problème à votre niveau ! C'est presque illisible. Après avoir indenté, pensé aussi à aérer votre code avec des sauts de ligne et des espaces (dans les arguments du for aussi : gui.cc, ligne 44, for (int i(0); i < nbJ; ++i))
296643	299689	2	[L1] : simulation.cc 134 135 gui.cc 160, gui.cc 188	Un case n'a pas besoin d'accolades et doit finir par un break. Warning : Votre if dans projet.cc n'est pas très habile dans sa conception. A corriger
296644	298386	3		Warning : On ne met pas d'accolade dans un case, par convention. Le mot-clé break permet de s'en passer et il est de toute façon obligatoire
296759	271829	3		Niquel
296815	296023	3		Warning : si une ligne doit être poursuivie sur la ligne suivante indentez tous les reports mais n'indentez pas les lignes suivantes.
296816	301033	3		RAS. Très beau code
296827	299894	3		Très bon code ! L'indentation est bonne et le code est agréable.
296833	284867	1	[L1] simulation.cc : l53, 64. player.cc : don't indent methods. Gui.cc : l98,117. Ball.cc: don't indent methods. [P2] gui.cc : l10,123. simulation.ccc : l42	Global : don't indent the private/public/protected keywords. Tools.cc : l69,124 put brackets instead of using linefeeds, l90 use intermediate variables for you if's conditions. Simulation.cc : l29,32 instead of putting a linefeed to avoid more than 87 chars just put a linefeed before the if and at the end of it, l103 'FIN' is useless, can be removed.
296867	300131	2	[L1] simulation.cc lines 240,243,246,249,.....	perfect, except in simulation you have several if()return that are not infented
296935	301358	2	[L1] gui.cc 287/288 ; player.h 25,31,36 ; simulation.cc 73, 133, 135, 303, 342	Very compact code, the style could be clearer if you pass just little time on it.

296952	283183	3		perfect
297075	296235	3	[L1] ball.cc line 40, ball.h line 22, gui.cc lines 104,107,110,...	Only use one indentation (ex: gui.cc lines 203,204)
297097	296050	3		Super code, bien propre. Vous semblez considérer que vos lignes doivent s'arrêter à la 72ème colonne, mais vous avez jusqu'à la 87 : certains de vos retours à la ligne peuvent être évités. N'hésitez pas à régler Geany pour que la ligne bleue soit à la position 87.
297151	301452	2	[L1]ball.cc:100-102, ball.cc:188-189, gui.cc:257-263, map.cc:99-102, simulation.cc:126-198, simulation.cc:213-214	Warnings : De manière générale, la longueur de vos indentations varie dans le code, c'est à corriger absolument pour le rendu suivant ball.cc:179-186 : servez-vous de l'indentation pour rendre ce if plus clair Dans vos switch, il n'est pas nécessaire de mettre des {} pour vos case Dans l'ensemble, votre style de code n'est pas assez propre et pose des problèmes de lisibilité. Prêtez-y plus d'attention pour le rendu suivant
297176	301998	3		Code très clair. Dommage pour les wrapping lines (detectionErreur.cc:80, lecture.cc:32, map.cc:47) : la limite de longueur d'une ligne est de 87 caractères. Pourquoi avoir utilisé un style d'accolades différent pour les constructeurs ? Attention aux tabulations superflues (map.cc:25)
297846	287038	3		perfect
298011	302747	2	[L1] read_line, getNbBalls, getNbPlayers	Attention aux column limits dans le makefile aussi! D'ailleurs, les rules pour player, ball etc ne sont pas nécessaires, et même fausses (par exemple, allez taper 'make player'). Votre read_line est lourd, mettez des sauts de ligne et/ou modularisez-le.
298386	296644	3		Warning : On ne met pas d'accolade dans un case, par convention. Le mot-clé break permet de s'en passer et il est de toute façon obligatoire
299245	284196	3		Code très propre et agréable à la lecture. Continuez ainsi !
299479	299496	1	[P2] simulation.cc (lecture) [L1] gui.cc (35, 224, 279), simulation.cc (61)	Aérez votre code avec des sauts de ligne et des espaces autour des '=', '<<' etc; dans le cas d'une fonction avec beaucoup d'arguments, aligner chaque argument sur une nouvelle ligne. Vous avez de la duplication de code dans vos tests de collisions.
299496	299479	1	[P2] simulation.cc (lecture) [L1] gui.cc (35, 224, 279), simulation.cc (61)	Aérez votre code avec des sauts de ligne et des espaces autour des '=', '<<' etc; dans le cas d'une fonction avec beaucoup d'arguments, aligner chaque argument sur une nouvelle ligne. Vous avez de la duplication de code dans vos tests de collisions.
299554	288287	3		Bravo pour votre style d'écriture ! Code très propre et agréable à lire.
299561	300845	2	[L1] simulation.cc : l118. projet.cc : l120. ball.h : l9. ball.cc : l14,19,25	tool.cc : l89 instead of if(x) return true else return false do : return x. Ball.cc : l24 be consistent in wether the brackets begin after the prototype or at next line. Gui.cc : l122 don't indent the case.

299689	296643	2	[L1] : simulation.cc 134 135 gui.cc 160, gui.cc 188	Un case n'a pas besoin d'accolades et doit finir par un break. Warning : Votre if dans projet.cc n'est pas très habile dans sa conception. A corriger
299724	301959	2	[L1] your use of curly bracket is inconsistent in the project (see gui.cc)	Overall good style ! It is very good to have some brief comments to explain what a class is doing ! Take closer attention to the style for the final submit and it will be perfect.
299882	301272	3		Aucune faute ! bravo ! Mais si jamais, la fonction decodage_ligne a une indentation un peu exotique...
299892	300594	3		Votre code est compréhensible, mais mériterai un bon coup de nettoyage pour notamment harmoniser votre utilisation des espaces et les sauts de lignes inutiles qui rendent la compréhension compliquée
299894	296827	3		Très bon code ! L'indentation est bonne et le code est agréable.
299895	295821	3		
300131	296867	2	[L1] simulation.cc lines 240,243,246,249,.....	perfect, except in simulation you have several if()return that are not infented
300253	302703	2	[L1] gui.h lines 33,35,37, simulation.cc line 10 [L2] Warning: gui.h line 32, map.h line 13, player.h 14	Your point, cercle, carré structures should start with capital letters. Pay attention to how you indent function calls on several lines (ex: gui.h lines 33,35,37)
300411	296093	3		Code clair, bien indenté.
300443	301030	3		
300456	301829	2	[L2]mainwindow.cc:34, mainwindow.cc:37, mainwindow.cc:71, mainwindow.cc:74, myarea.cc:38, myarea.cc:60, tools.h:13	La longueur maximale d'une ligne est fixée à 87 caractères. Attention aux fréquents manques de soin sur le style : oubli de retour à la ligne (mainwindow.cc:182, simulation.cc:217) ou aux tabulations superflues (myarea.h:29). Dans mainwindow.cc ligne 188, utilisez plutôt la négation de la condition dans un if plutôt qu'un if vide et un else.
300540	287433	2	[L1] basic functions.cc 39- 43	you should also avoid using two indentations (ex: GUI.cc)
300558	302896	2	[P2]simulation.cc:30, simulation.cc:82, gui.cc:258, gui.cc:190	Le nombre maximal de fonctions dépassant 40 lignes est de 2, vous en avez ici 4. Attention aux retours à la ligne inutiles : tools.cc lignes 95 et 102. A part ces deux remarques, bravo pour la bonne lisibilité de votre code.
300559	302674	3	Warning : gui.cc 309/310, 332	Good code in overall. It is however a bit compact and event if it is consistent, it is sometimes not the best style to adopt.
300594	299892	3		Votre code est compréhensible, mais mériterai un bon coup de nettoyage pour notamment harmoniser votre utilisation des espaces et les sauts de lignes inutiles qui rendent la compréhension compliquée

300615	301581	3	[L1]TestsError.cc:112-114 (alignez mieux afin que ce soit plus clair), 289, gui.cc:193-201	Warnings : Les {} ne sont pas nécessaires pour les case Attention à la longueur de vos indentations, parfois celles-ci sont un peu différentes Code dans l'ensemble propre et clair, bon travail
300620	301641	2	[L2] presque tous les commentaires dans les entêtes des interfaces	
300669	290067	2	[L1] : gui.cc 207 à 219, input.cc 54 à 100, 131 et 138, simulation.cc 57 à 94	Attention à la double indentation de vos listes d'initialisation, à vos case auxquels on ne met jamais d'accolades car le mot-clé break est suffisant, et pour finir fermer trois accolades sur la même ligne est une faute de style. Vous devez trouver un autre moyen d'économiser des lignes. Par exemple dans le cas ou un if ne se rapporte qu'à une seule instruction, m'en mettez tout simplement pas
300803	301708	2	[L1] gui.cc : l40 and after. Simulation.cc : l172 and other ifs, add one level of indentation. Verify.cc : l170. Game_pieces.h : l24. [P2] warning : gui.cc : l119 initalization list is also part of the method. You should make that method shorter.	game_pieces.cc : You can remove the indentation. Gui.h : l27 add indentation. Global : adhere to one convention for you variables/functions name and separate the words (i.e. verifallballsquare is pretty unreadable). Main.cc : add a line feed after each case. Verify.cc : l119 remove the line feed, l173 create intermediate variables instead of doing the big return. Tools.cc : l21 remove the line feed. Simulation.cc : l167 add brackets or use and/or double ifs aren't clear.
300845	299561	2	[L1] simulation.cc : l118. projet.cc : l120. ball.h : l9. ball.cc : l14,19,25	tool.cc : l89 instead of if(x) return true else return false do : return x. Ball.cc : l24 be consistent in wether the brackets begin after the prototype or at next line. Gui.cc : l122 don't indent the case.
300882	295927	3	Good !	Global : replace if(x) return true; return false by return x. Tools.cc : l31 use temporary variables, your ifs will be more readable. Map.h : l10,11 good use of unsigned, you can do even better by using a size_t, in fact size_t can take values up to the maximum size of an array in c++. gui.cc : l57 be consistent in your cases style, l186, l204 here the 'Gtk::RESPONSE_CANCEL' case is useless it would be better using a if.
301001	302551	2	[L1] simulation.cc : l249,287. Projet.cc : l22,31,32,38. Player.cc : l17,21,22 [L2]Warning : player.h : l12, map.h : l18, ball.h : l9 more than 87 characters !	Simulation.cc : l80 use temporary variables your if will be more readable, l235 don't indent the 'case' keyword but indent the block in the case. gui.cc : change the argument to boolean in create_window to explain that it specifies wether there is a file or not.

301030	300443	3		
301033	296816	3		RAS. Très beau code
301225	296057	2	[L1] : gui.cc 163 169 187 192	Il ne faut pas ouvrir d'accolade pour un case. Vous ne faites pas cette erreur ailleurs. Warning : Vous mélangez plusieurs styles d'accolades, vos for et vos début de fonction notamment, choisissez en un que vous gardez.
301265	301403	3		RAS. Beau code
301272	299882	3		Aucune faute, bravo ! Mais si jamais, la fonction decodage_ligne a une indentation un peu exotique...
301291	276861	3		Très beau code, lisible et intelligent
301358	296935	2	[L1] gui.cc 287/288 ; player.h 25,31,36 ; simulation.cc 73, 133, 135, 303, 342	Very compact code, the style could be clearer if you pass just little time on it.
301403	301265	3		RAS. Beau code
301411	302276	2	[P2] simulation.cc (decodage_ligne)	Il est autorisé 2 fonctions de plus de 40 lignes, et moins de 80 lignes. N'hésitez pas à aérer votre code avec des sauts de ligne et des espaces.
301418	296026	2	[L1] projet.cc, simulation.cc	Attention aux lignes de plus de 87 caractères. Revoyez aussi les règles d'indentation.
301437	284896	2	[L1] lecture.cc:139, obstacle.cc:11:15:19..., drawing.h:53:35... par rapport à map.cc:4	Vous n'êtes pas cohérents sur le nombre de tabulations (drawing.h) ou la place des accolades ouvrant l'implémentation des fonctions(lecture.cc:139, obstacle.cc, map.cc). Warning : Placez la déclaration des variables statiques en début de fichier (ball.cc:46) et essayez de classer les include en séparant les librairies externes de vos fichiers headers.
301452	297151	2	[L1]ball.cc:100-102, ball.cc:188-189, gui.cc:257- 263, map.cc:99-102, simulation.cc:126-198, simulation.cc:213-214	Warnings : De manière générale, la longueur de vos indentations varie dans le code, c'est à corriger absolument pour le rendu suivant ball.cc:179-186 : servez-vous de l'indentation pour rendre ce if plus clair Dans vos switch, il n'est pas nécessaire de mettre des {} pour vos case Dans l'ensemble, votre style de code n'est pas assez propre et pose des problèmes de lisibilité. Prêtez-y plus d'attention pour le rendu suivant
301464	286962	3	Good !	Global : break is a normal instruction like the others, put a linefeed before it. Remove the parentheses around the values in the cases of your switches. After any instruction put a linefeed! Don't indent private/protected/public keywords. Put a linefeed after the 'case x :'. Tools.cc : l18 you can directly return the computed value, remove the parentheses around the return values. Ball.cc : l77 put braces instead of doing the assignation on one line.
301494	283616	3		Très bien. Aucun problème
301560	287173	3		

301581	300615	3	[L1]TestsError.cc:112-114 (alignez mieux afin que ce soit plus clair), 289, gui.cc:193-201	Warnings : Les {} ne sont pas nécessaires pour les case Attention à la longueur de vos indentations, parfois celles-ci sont un peu différentes Code dans l'ensemble propre et clair, bon travail
301595	302759	3	Good !	Global : don't indent case keywords, only indent their block of code. Don't indent the private/protected/public keywords, break is just an instruction like the others and you should put a linefeed before it, when putting huge conditions in the ifs you may consider using temporary variables instead. Simulation.cc : l113, 272 put a linefeed before the return, l173 replace if(x) return true else false by return x.
301633	302909	3		Warnings : Les {} ne sont pas nécessaires pour les case Problème de longueur d'indentations dans la fonction lecture (simulation.cc:15-38) et dans gui.h Soyez consistants dans le style des instructions de contrôle controlant une seule instruction simulation.cc:207-210 : vous pourriez simplement mettre "return <condition>" Très bon style sur tout le code, continuez ainsi !
301641	300620	2	[L2] presque tous les commentaires dans les entêtes des interfaces	
301708	300803	2	[L1] gui.cc : l40 and after. Simulation.cc : l172 and other ifs, add one level of indentation. Verify.cc : l170. Game_pieces.h : l24. [P2] warning : gui.cc : l119 initialization list is also part of the method. You should make that method shorter.	game_pieces.cc : You can remove the indentation. Gui.h : l27 add indentation. Global : adhere to one convention for you variables/functions name and separate the words (i.e. verifallballsquare is pretty unreadable). Main.cc : add a line feed after each case. Verify.cc : l119 remove the line feed, l173 create intermediate variables instead of doing the big return. Tools.cc : l21 remove the line feed. Simulation.cc : l167 add brackets or use and/or double ifs aren't clear.
301750	302031	3	Good !	Global : replace if(x == true) by if(x) and if(x) return true else return false by return x, to perform two such ifs use a 'or' and instead of if(x == false) do if(!x). Gui.cc : l73 don't indent the 'case' in the switch (L25). Simulation.cc : l56 add a linefeed after the 'case' and indent according to the case beginning not the ':'. l147 linefeed before return. Global : don't indent the private/protected/public keywords.
301766	302289	3		

301829	300456	2	[L2]mainwindow.cc:34, mainwindow.cc:37, mainwindow.cc:71, mainwindow.cc:74, myarea.cc:38, myarea.cc:60, tools.h:13	La longueur maximale d'une ligne est fixée à 87 caractères. Attention aux fréquents manques de soin sur le style : oubli de retour à la ligne (mainwindow.cc:182, simulation.cc:217) ou aux tabulations superflues (myarea.h:29). Dans mainwindow.cc ligne 188, utilisez plutôt la négation de la condition dans un if plutôt qu'un if vide et un else.
301836	303153	3	[L1]projet.cc:29	Excellent travail : code particulièrement propre, soigné et lisible. Bravo !
301881	273712	2	[L1]: ball.h:15, 27 gui.h: 14, 20, 23, 41, 44, 63 map.h: 16, 26...	private, public, and protected are not well indented
301949	302565	3		Warnings : Les {} ne sont pas nécessaires pour les case, et le break se place à la même hauteur que les instructions contrôlées Attention à la longueur de vos indentations, parfois celles-ci sont un peu différentes On note un effort particulier sur le style, très bon travail !
301956	301994	2	[L1] your use of curly bracket is inconsistent in the project	Good in general ! Just take closer attention to the indentation in your code. Also try to make simpler code when you can (e.g checkErreurs() in simulation.cc => you can just return (ballOut() playerOut() ...))
301959	299724	2	[L1] your use of curly bracket is inconsistent in the project (see gui.cc)	Overall good style ! It is very good to have some brief comments to explain what a class is doing ! Take closer attention to the style for the final submit and it will be perfect.
301994	301956	2	[L1] your use of curly bracket is inconsistent in the project	Good in general ! Just take closer attention to the indentation in your code. Also try to make simpler code when you can (e.g checkErreurs() in simulation.cc => you can just return (ballOut() playerOut() ...))
301998	297176	3		Code très clair. Dommage pour les wrapping lines (detectionErreur.cc:80, lecture.cc:32, map.cc:47) : la limite de longueur d'une ligne est de 87 caractères. Pourquoi avoir utilisé un style d'accolades différent pour les constructeurs ? Attention aux tabulations superflues (map.cc:25)
302017	287459	3		Très beau code, très propre, agréable à lire
302031	301750	3	Good !	Global : replace if(x == true) by if(x) and if(x) return true else return false by return x, to perform two such ifs use a 'or' and instead of if(x == false) do if(!x). Gui.cc : l73 don't indent the 'case' in the switch (L25). Simulation.cc : l56 add a linefeed after the 'case' and indent according to the case beginning not the ':'. l147 linefeed before return. Global : don't indent the private/protected/public keywords.
302076	270354	3	Warning : Strange way of indenting the constructor (even if it is consistent)	Overall good ! Be carefull with the name you give to function (it might be clearer to have different name for getter and setter) and variable (you mix camelCase and snake_case)

302276	301411	2	[P2] simulation.cc (decodage_ligne)	Il est autorisé 2 fonctions de plus de 40 lignes, et moins de 80 lignes. N'hésitez pas à aérer votre code avec des sauts de ligne et des espaces.
302289	301766	3		
302327	302584	3		Vos if dans projet.cc sont curieusement faits. Pourquoi ne pas faire un simple if(argc == INPUT_ONE) else if(argc == INPUT_TWO), etc... Ceci mis à part c'est très agréable de vous lire, et malgré toutes ces variables statiques vous maintenez un code clair et précis. Bravo, c'est d'autant plus impressionnant de le faire sans utiliser la puissance des classes
302360	295890	1	[L1]ball.cc:19, map.cc:19, 35, player.cc:19, 65, simulation.cc:60-129... ; [P2]simulation.cc:decodage_ligne,comparaison_coor donnees, gui.cc:LayoutButtons	Warnings : Attention à la longueur de vos indentations, parfois celles-ci sont un peu différentes Les {} ne sont pas nécessaires pour les case Attention à la longueur de vos indentations, parfois celles-ci sont un peu différentes Code dans l'ensemble propre, mais des erreurs subsistent
302551	301001	2	[L1] simulation.cc : l249,287. Projet.cc : l22,31,32,38. Player.cc : l17,21,22 [L2]Warning : player.h : l12, map.h : l18, ball.h : l9 more than 87 characters !	Simulation.cc : l80 use temporary variables your if will be more readable, l235 don't indent the 'case' keyword but indent the block in the case. gui.cc : change the argument to boolean in create_window to explain that it specifies whether there is a file or not.
302565	301949	3		Warnings : Les {} ne sont pas nécessaires pour les case, et le break se place à la même hauteur que les instructions contrôlées Attention à la longueur de vos indentations, parfois celles-ci sont un peu différentes On note un effort particulier sur le style, très bon travail !
302583	282836	2	[L1]gui.cc:53-62	Vous respectez plutôt bien les conventions de programmations. Attention à ne pas dépasser 87 caractères par ligne et vérifier vos indentations.
302584	302327	3		Vos if dans projet.cc sont curieusement faits. Pourquoi ne pas faire un simple if(argc == INPUT_ONE) else if(argc == INPUT_TWO), etc... Ceci mis à part c'est très agréable de vous lire, et malgré toutes ces variables statiques vous maintenez un code clair et précis. Bravo, c'est d'autant plus impressionnant de le faire sans utiliser la puissance des classes

302659	296169	2	[L1] : map.cc 31, 32, simulation.cc 70, 88, 90	Attention à bien avoir un seul style d'indentation dans tout votre code : si vous allez à la ligne pour une accolade, faites le partout. Si vous écrivez les if sur une ligne à la suite de la condition sans accolade, faites le partout. De plus, j'adore le principe de double-checker si une condition est vraie, mais cela reste inutile (map.cc, lignes 33 à 35). Faites également attention à vos espaces : aligner les lignes de codes par des espaces ne se fait globalement pas, même si esthétiquement c'est joli. Vous aviez déjà ce souci au premier rendu, c'est dommage
302674	300559	3	Warning : gui.cc 309/310, 332	Good code in overall. It is however a bit compact and event if it is consistent, it is sometimes not the best style to adopt.
302703	300253	2	[L1] gui.h lines 33,35,37, simulation.cc line 10 [L2] Warning: gui.h line 32, map.h line 13, player.h 14	Your point, cercle, carré structures should start with capital letters. Pay attention to how you indent function calls on several lines (ex: gui.h lines 33,35,37)
302747	298011	2	[L1] read_line, getNbBalls, getNbPlayers	Attention aux column limits dans le makefile aussi! D'ailleurs, les règles pour player, ball etc ne sont pas nécessaires, et même fausses (par exemple, allez taper 'make player'). Votre read_line est lourd, mettez des sauts de ligne et/ou modularisez-le.
302759	301595	3	Good !	Global : don't indent case keywords, only indent their block of code. Don't indent the private/protected/public keywords, break is just an instruction like the others and you should put a linefeed before it, when putting huge conditions in the ifs you may consider using temporary variables instead. Simulation.cc : l113, 272 put a linefeed before the return, l173 replace if(x) return true else false by return x.
302896	300558	2	[P2]simulation.cc:30, simulation.cc:82, gui.cc:258, gui.cc:190	Le nombre maximal de fonctions dépassant 40 lignes est de 2, vous en avez ici 4. Attention aux retours à la ligne inutiles : tools.cc lignes 95 et 102. A part ces deux remarques, bravo pour la bonne lisibilité de votre code.
302909	301633	3		Warnings : Les {} ne sont pas nécessaires pour les case Problème de longueur d'indentations dans la fonction lecture (simulation.cc:15-38) et dans gui.h Soyez consistants dans le style des instructions de contrôle contrôlant une seule instruction simulation.cc:207-210 : vous pourriez simplement mettre "return <condition>" Très bon style sur tout le code, continuez ainsi !
303011	288252	2	[P2]gui.cc:51, simulation.cc:107	Les fonctions on_draw et decoding_file sont trop longues (92 et 112 lignes) : la taille normale maximale est de 40 lignes, le dépassement à 80 lignes est autorisé pour 2 fonctions. Attention à l'alignement (exemple: gui.cc:45). A part ces deux erreurs le style est bien lisible.
303028	296372	3		Code très propre et très bien modularisé
303039	283652	3		Les conventions de programmation sont respectées. Faites simplement attention à la manière de faire vos retour à la ligne
303153	301836	3	[L1]projet.cc:29	Excellent travail : code particulièrement propre, soigné et lisible. Bravo !

305538	270354	3	Warning : Strange way of indenting the constructor (even if it is consistent)	Overall good ! Be carefull with the name you give to function (it might be clearer to have different name for getter and setter) and variable (you mix camelCase and snake_case)
--------	--------	---	---	--