

SCIPER	PARTNER SCIPER	exec. from make (0.5pt)	Step Sans Obstacle (2.5pt)	Command Line Step Mode (1.5pt)	Player chase: S2P & CCP (2pts)	Constant Obstacles (2.75pt)	variable Obstacles (1.5pt)	Performance (1.25pt)	Execution comment	General comment about rendu3	Total without report (16pts)
270354	302076	0,50	2,00	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>Deux petits problèmes ressortent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-vos players rentrent souvent en contact (l'un sur l'autre), la vérification n'est surement pas faite au moment du déplacement.</li> <li>-de plus, votre simulation semble décalée d'un cycle (ce qui pose problème pour F01 et F02.</li> </ul> <p>A pat cela, le programme est bien mené et l'execution est bonne !</p>	<p>Bon travail ! Dommage pour les petites étourderies mais elles ne pénalisent pas tellement le projet ! Bon courage pour la suite.</p>	13,50
271829	296759	0,50	2,50	1,50	2,00	1,75	1,00	1,25	<p>L'execution est dans son ensemble très bonne mais quelques bugs persistent et vous avez oublié l'implémentation de la fonction "Cannot Complete the Game".</p>	<p>Très bon projet avec un code très propre ! Bravo, continuez ainsi.</p>	14,50

273712	301881	0,50	1,50	1,50	1,50	2,75	1,50	1,25	[SSO]: more than one step late and players don't die on same round ; test F06.txt: players oscillate around a fixed position after a couple of steps	Very good job: your coding style is impeccable	14,50
275336	289067	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Parfait !	Excellent projet, bravo ! Je n'ai absolument aucune remarque à faire :)	16,00

276861	301291	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution parfaite, quelle performance dans votre Floyd, quasiment aucun ralentissement, bravo	Jusqu'au bout vous aurez produit un code sans erreur et très agréable à lire, toutes mes félicitations	16,00
279202	288530	0,50	2,50	1,50	1,75	2,75	1,50	1,25	Un programme fonctionnel, et particulièrement bien optimisé. Chapeau bas, c'est de l'exceptionnel travail	Un excellent rendu de projet : bravo !	15,75
282211	288820	0,50	2,50	1,50	2,00	2,25	0,00	0,00	Les bases du fonctionnement sont correctes mais il y a des problèmes sur la détection d'impossibilité de passage et il y a des problèmes sur le choix de la meilleure destination quand les joueurs se déplacent verticalement	Vous avez fourni un bel effort. Il ne restait que de petites choses à corriger.	12,75

282287	283419	0,50	0,00	0,50	1,00	0,00	0,00	0,00	<p>Plusieurs fichiers annoncent une erreur au lieu de s'ouvrir.</p> <p>Le bouton Start ne semble pas fonctionner et surtout les players ont des comportements assez étranges (traversent les obstacles, se prennent leurs propres balles, tirent de travers etc..).</p> <p>Un segmentation fault sur F11 aussi.</p> <p>Le choix de la cible est correct malgré le chemin qui ne prend pas en compte les obstacles.</p>	<p>Essayez d'évaluer vos erreurs sur ce projet et cernez les de telle sorte à ne pas les reproduire dans la suite de votre cursus.</p> <p>Bon courage !</p>	4,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	---	------

282360	289256	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Parfait, on pourrait confondre votre programme avec la demo ^^	Un excellent projet dans l'ensemble ! Félicitations	14,00
282409	284529	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,00	1,25	Votre projet fonctionne très efficacement. Il y a seulement quelques problèmes avec les obstacles dans des cas très isolés. Attention au comportement lorsqu'on enchaîne les simulations sans fermer le programme, cela produit des erreurs et des crash du programme.	Bravo, projet très bien réalisé. L'efficacité de votre programme sur les simulations volumineuses est assez impressionnante. Dommage pour les quelques bugs assez imprévisibles...	15,50

282416	287609	0,50	2,00	1,00	2,00	2,75	0,75	1,25	<p>Bonne execution du programme, hormis quelques bugs et oublis :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le Game Over ne semble pas marcher avec Step</li> <li>- Les Step semblent toujours décalés d'un cycle</li> <li>- Le changement de path ne marche pas toujours (VO)</li> </ul>	<p>Très bon projet avec un code très propre ! Bravo, continuez ainsi.</p>	14,25
282435	286955	0,50	2,00	0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	<p>[SSO] Players go in opposite side at first [CLSM] Wrong output [CO] Doesn't avoid obstacle [VO] Doesn't take care of obstacles and no change when they disappear [P] Crash</p>	<p>The project is globally ok. It's a pity that the detection of obstacle doesn't work, as it is the only main big problem here.</p>	8,00

282515	288166	0,50	2,50	1,50	2,00	0,50	1,00	1,25	Des segfault se produisent en permanence, vous perdez énormément de point pour ça. Le premier Floyd (avant la destruction d'au moins un obstacle) est faux et des joueurs passent sous les obstacles ou ne savent pas trop où aller au départ	Votre beau travail est gâché par la présence de beaucoup trop de segfault pour qu'on puisse les ignorer... L'exécution est fluide du reste et assez jolie à voir	11,75
282565	284284	0,50	1,50	1,00	2,00	1,25	1,50	1,25	SSO: shooting and ball collision happen too late. Players shoot before seeing each other. CLSM: balls not shot CO: players overlap with obstacle or move away from each other	Avoir 4 fonctions "destination_case_*" est un évident appel à la modularisation: regroupez tout ça en une unique fonction !!	12,50

282657	287800	0,50	2,00	0,50	2,00	1,75	1,50	1,25	[SSO] delay of 1 or 2 steps on the whole simulation [CLSM] no balls, counter isn't reset [CO] F07, F08 obstacle isn't dodged, . Note : when there is a game over and we try to open another file it doesn't work.	Globally good work, some errors here and there but fonctionnality is here!	11,00
282708	288602	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	L'exécution ne fonctionne pas et produit quasiment systématiquement une segmentation fault. La détection d'obstacle et le déplacement des joueurs comportent encore beaucoup de problèmes...	Bravo pour le style de votre code, mais les fonctionnalités demandées pour le rendu 3 n'ont pas été correctement réalisées. Les segmentations faults ne permettent pas d'évaluer correctement le niveau d'avancement du projet.	4,50



282756	286734	0,50	0,50	1,00	1,00	0,00	0,25	0,00	<p>[SSO]delay with respect to example, contact isn't made correctly, no game over but segmentation fault at the end [CLSM] Player don't move toward each other [S2P] No game over message [CCP] second player on the top moves to bad target [CO] some files produce a segfault when opened, game never completes or obstacles are ignored. [VO] Change of path happens after second hit [P] interface completely freezes and updates when game ends</p>	<p>Sadly the goals of the project aren't reached. However the graphical interface offers the fonctionnalities is expected to.</p>	6,75
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	---	------

282836	302583	0,50	0,50	1,25	0,00	0,00	0,00	1,25	[SSO] Timing isn't the same as in example. The game has unpredictable behavior, players disappear after a certain number of steps or it segfaults. [CLSM] Players go a bit out of track and one ball has nan values [Player Chase] segfaults or wrong behavior [CO, VO] Obstacles are ignored by players and sometimes game never finishes [P] Segfault	Code is globally pretty clean. Sadly the algorithm doesn't work.	7,50
282844	288453	0,50	2,00	0,50	2,00	1,75	0,25	1,25	[SSO] 1 or 2 step delay with respect to demo [CLSM] no balls and counters aren't reset [CO] F07 obstacles aren't dodged, F10 segfault [VO] F14, F16 no path change, F15 only second	Great work! Some corner cases weren't taken into account and little functionalities missing. Overall project is smooth and enjoyable to watch. Keep up the good work!	10,25

282988	284213	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Tout fonctionne à merveille, excellent travail !	Un excellent rendu - bravo !	16,00
283111	284430	0,50	2,50	1,50	2,00	1,00	0,00	0,00	CLSM warning: missing ".txt", warning performance for F06; [CO] no margin for F07, no path for F08, F11, obstacle disappear for F09 ; [VO] too early obstacle destruction F14, F15; no destruction F16 ; [P] wrong message "cannot complete.." F17. Note: we had to re-start the program after an incorrect file otherwise there were side effects for the next test file.	well structured and clear code but handling the line segments with the Droite data structure together with some special cases led to complicated code. risk of errors in the macro definitions=> add parenthesis.	11,50
283183	296952	0,50	2,50	1,50	2,00	1,25	0,50	0,00	Dans les grandes lignes, l'exécution est correcte mais il y a de nombreux problèmes pour les trajectoires dès qu'un obstacle est présent	Le projet est dans l'ensemble bon mais vous avez perdu quelques points à cause de la coordination des déplacements	12,25

283196	284316	0,50	0,50	1,00	0,50	2,75	0,50	0,00	SSO: freezes upon ball colision CLSM: Balls not moving towards each other S2P: playors do not disapear at the end CCP: freeze on F06 VO: balls not moving correct angle P: Unexpected "Cannot complete game" message	C'est du très bon code, agréable à lire, bien structuré et réfléchi, c'est bien !	9,75
283391	289122	0,50	1,50	0,50	1,50	1,50	1,50	1,25	[SSO] time isn't accurate, no game over message [CLSM] No balls, counter aren't reset [S2P] No game over message [CO] No "cannot complete the game !" message, players shouldn't die if they are red	Good work on the model. Game is pretty smooth and renders well, obstacles are dodged correctly and path are rightly recomputed. Some little mistakes on speed and parameters, but globally fonctionnalities are available. Keep up the good work!	10,75
283395	288243	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	[SSO] [CLSM] [S2P] [CCP] seg fault upon launch, [CO] players pass through obstacles, seg faults before end of execution, [VO] players pass through obstacles anyway... and their lives don't decrease: simulation doesn't end, [P] completely wrong execution	You have a seg fault every time there are no obstacles in the game. The lives of your players fon't decrease. The encapsulation and architecture are good.	4,50

283419	282287	0,50	0,00	0,50	1,00	0,00	0,00	0,00	<p>Plusieurs fichiers annoncent une erreur au lieu de s'ouvrir.</p> <p>Le bouton Start ne semble pas fonctionner et surtout les players ont des comportements assez étranges (traversent les obstacles, se prennent leurs propres balles, tirent de travers etc..).</p> <p>Un segmentation fault sur F11 aussi.</p> <p>Le choix de la cible est correct malgré le chemin qui ne prend pas en compte les obstacles.</p>	<p>Essayez d'évaluer vos erreurs sur ce projet et cernez les de telle sorte à ne pas les reproduire dans la suite de votre cursus.</p> <p>Bon courage !</p>	4,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	---	------

283442	287811	0,50	2,00	0,50	1,50	2,75	1,50	1,25	[SSO]: more than one step late ; [CLSM]: counter not reset to 0, no balls present ; seg fault executing F06.txt	Very good job: your coding style is impeccable (except for simulation.cc ; ) ). It's a shame the couple of execution issues.	14,00
283470	286317	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,00	1,25	One of the players disappear behind an obstacle in test F16	Good job overall well structured	15,50

283616	301494	0,50	0,00	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	[SSO] Except for shoot and gameover behavior is not as expected [CLSM] No balls and counters aren't restarted	Good work, algorithms for collisions and other model behaviors are very well rendered. GUI is also pretty smooth. Some issues on files saving. Keep up the good work!	12,50
283652	303039	0,50	1,50	1,50	2,00	2,75	0,00	1,25	[SSO] delay with respect to example and player shouldn't die when they are red [VO] Players don't change direction after hit	Model is pretty well implemented except for some fonctionnalitoes. GUI behaves pretty good. Good job!	13,50

283670	286570	0,00	2,00	1,00	2,00	0,00	0,00	0,00	La gestion des obstacles ne fonctionne pas. La marge n'est pas respectée tout le temps lors de la collision de joueurs. L'incrémentation du compteurs n'est pas correcte et le lancer de balle est souvent retardé d'un step.	L'exécution est en partie bien réalisée. Tant qu'il ny a pas d'obstacles, le comportement de la simulation est correcte.	9,00
283792	287054	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Votre programme est parfait. Bravo	Excellent projet !! Je suis impressionné par les performances de votre code, sa documentation et la rigueur dans la programmation. Wow	16,00



283796	286386	0,50	2,00	1,50	2,00	2,25	1,50	0,75	[SSO] "Game's over" doesn't appear doing step by step mode (only if we press start) & when the player is supposed to day, he lives one more step generating a ball [CO] F10 should display "cannot complete the game" [P] simulation not fluid	Good project in overall ! Some behaviors aren't correct, but the most important is good !	13,50
284024	289159	0,50	2,50	1,50	2,00	2,25	1,50	0,00	Dans l'ensemble, une bonne execution. Seulement un petit bug avec les joueurs prisonniers (F10) et un manque de robustesse du programme (F17 qui annonce une erreur au lieu de se lancer).	Un bon projet dans l'ensemble ! Courage pour la suite	13,25
284194	287056	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Excellente execution et fidélité à la donnée. Seul petit bug que j'ai remarqué : "Cannot complete the game" semble bloquer la possibilité de relancer une simulation (Start/Stop/Step ne marchent plus sur les fichiers ouvert après).	Excellent projet ! Bravo	16,00

284196	299245	0,50	2,50	1,50	1,75	2,75	1,50	0,00	L'execution est parfaite hormis quelques situations ou les deux joueurs doivent disparaitre mais qu'un des deux reste en vie. De plus, le fichier F17 produit un segmentation fault au moment du Open.	Excellent projet, votre code est lisible, propre et respecte parfaitement les conventions. Continuez ainsi ! Felicitations.	14,50
284213	282988	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Tout fonctionne à merveille, excellent travail !	Un excellent rendu - bravo !	16,00
284284	282565	0,50	1,50	1,00	2,00	1,25	1,50	1,25	SSO: shooting and ball collision happen too late. Players shoot before seeing each other. CLSM: balls not shot CO: players overlap with obstacle or move away from each other	Avoir 4 fonctions "destination_case_*" est un évident appel à la modularisation: regroupez tout ça en une unique fonction !!	12,50

284316	283196	0,50	0,50	1,00	0,50	2,75	0,50	0,00	SSO: freezes upon ball colision CLSM: Balls not moving towards each other S2P: playors do not disapear at the end CCP: freeze on F06 VO: balls not moving correct angle P: Unexpected "Cannot complete game" message	C'est du très bon code, agréable à lire, bien structuré et réfléchi, c'est bien !	9,75
284402	289234	0,50	2,50	1,00	2,00	2,50	1,50	1,25	Il semble que les balles ne soient parfois pas tirées. Après avoir exécuté une simulation dans laquelle une situation de blocage apparait, les simulations suivantes ne s'effectuent pas correctement : le message "cannot complete the game" apparait sans raison (il faut quitter le programme et le relancer). Mis à part ces quelques légers problèmes, vos algorithmes sont très efficaces et parviennent à gérer même les simulations les plus lourdes.	Bravo, dans l'ensemble le résultat est très satisfaisant. Dommage pour les petites erreurs.	15,25
284430	283111	0,50	2,50	1,50	2,00	1,00	0,00	0,00	CLSM warning: missing ".txt", warning performance for F06; [CO] no margin for F07, no path for F08, F11, obstacle disappear for F09 ; [VO] too early obstacle destruction F14, F15; no destruction F16 ; [P] wrong message "cannot complete.." F17. Note: we had to re-start the program after an incorrect file otherwise there were side effects for the next test file.	well structured and clear code but handling the line segments with the Droite data structure together with some special cases led to complicated code. risk of errors in the macro definitions=> add parenthesis.	11,50

284529	282409	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,00	1,25	<p>Votre projet fonctionne très efficacement. Il y a seulement quelques problèmes avec les obstacles dans des cas très isolés. Attention au comportement lorsqu'on enchaîne les simulations sans fermer le programme, cela produit des erreurs et des crash du programme.</p>	<p>Bravo, projet très bien réalisé. L'efficacité de votre programme sur les simulations volumineuses est assez impressionnante. Dommage pour les quelques bugs assez imprévisibles...</p>	15,50
284564	289285	0,50	2,50	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	<p>L'affichage est souvent correct mais hélas les déplacements sont rarement correct (les obstacles sont ignorés)</p>	<p>La présentation du code est correct mais l'exécution n'est pas exactement ce qui était demandé.</p>	8,00
284867	296833	0,50	2,50	0,00	2,00	1,00	1,50	0,00	<p>Une exécution dans l'ensemble assez correcte, mais de nombreux bugs et comportements anormaux subsistent.</p>	<p>Dans l'ensemble projet correct, il manque quelques petites choses mais c'est plutôt bon</p>	10,50

284888	286950	0,50	2,50	1,50	2,00	2,25	1,00	0,00	<p>Dans l'ensemble, l'exécution est bonne mais la robustesse du programme est à revoir. En effet, F17 fait crash le programme et quelques bugs subsistent.</p>	<p>Un bon projet dans l'ensemble ! Continuez ainsi</p>	13,75
284896	301437	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	<p>[SSO] Segmentation fault [CLSM] "Entrée non valide" [S2P] Segmentation Fault [CCP] Segmentation Fault [CO] Segmentation fault for all test files [VO] Doesn't behave as wanted [P] Segmentation fault</p>	<p>Too many segmentation fault in the execution, but the code style is correct in general</p>	3,50

285416	289276	0,50	2,50	0,50	2,00	1,75	0,00	0,75	<p>[CLSM] No balls, counters aren't set to 0 [CO] F08, F9  One player goes into the obstacle [VO] balls don't destroy obstacle and players don't change path [P]  game freezes completely and finally segfaults</p>	<p>The basic fonctionnalités of the game are implemented and although things such as margin aren't all respected. You can still improve the way you write code.</p>	10,50
286317	283470	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,00	1,25	<p>One of the players disappear behind an obstacle in test F16</p>	<p>Good job overall well structured</p>	15,50

286386	283796	0,50	2,00	1,50	2,00	2,25	1,50	0,75	[SSO] "Game's over" doesn't appear doing step by step mode (only if we press start) & when the player is supposed to day, he lives one more step generating a ball [CO] F10 should display "cannot complete the game" [P] simulation not fluid	Good project in overall ! Some behavior aren't correct, but the most important is good !	13,50
286570	283670	0,00	2,00	1,00	2,00	0,00	0,00	0,00	La gestion des ostacles ne fonctionne pas. La marge n'est pas respectéee tout le temps lors de la collision de joueurs. L'incrémentation du compteurs n'est pas correcte et le lancer de balle est souvent retardé d'un step.	L'exécution est en partie bien réalisée. Tant qu'il ny a pas d'obstacles, le comportement de la simulation est correcte.	9,00

286641	286721	0,50	2,50	1,50	1,50	0,50	0,00	1,25	[S2P] one player survives, [CO] [VO] players pass through obstacles, but F10 works correctly. observed changes in direction not enough to award points, [P] "cannot complete game"	Good effort overall: the style, architecture and encapsulation are ok. It's a shame for the incorrect path-finding algorithm and the surviving player at every simulation that pensalised heavily.	11,75
286721	286641	0,50	2,50	1,50	1,50	0,50	0,00	1,25	[S2P] one player survives, [CO] [VO] players pass through obstacles, but F10 works correctly. observed changes in direction not enough to award points, [P] "cannot complete game"	Good effort overall: the style, architecture and encapsulation are ok. It's a shame for the incorrect path-finding algorithm and the surviving player at every simulation that pensalised heavily.	11,75



286734	282756	0,50	0,50	1,00	1,00	0,00	0,25	0,00	<p>[SSO]delay with respect to example, contact isn't made correctly, no game over but segmentation fault at the end [CLSM] Player don't move toward each other [S2P] No game over message [CCP] second player on the top moves to bad target [CO] some files produce a segfault when opened, game never completes or obstacles are ignored. [VO] Change of path happens after second hit [P] interface completely freezes and updates when game ends</p>	<p>Sadly the goals of the project aren't reached. However the graphical interface offers the fonctionnalities is expected to.</p>	6,75
286830	289281	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>Énormément de warnings à la compilation !! Lisez-les !! Sinon, une execution proche de parfaite. [P] Freeze au moment des collisions</p>	<p>Attention aux warnings à la compilation !!! Attention aussi à l'indentation. Sinon c'est plutot du bon code.</p>	15,00

286950	284888	0,50	2,50	1,50	2,00	2,25	1,00	0,00	<p>Dans l'ensemble, l'exécution est bonne mais la robustesse du programme est à revoir. En effet, F17 fait crash le programme et quelques bugs subsistent.</p>	<p>Un bon projet dans l'ensemble ! Continuez ainsi</p>	13,75
286955	282435	0,50	2,00	0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	<p>[SSO] Players go in opposite side at first [CLSM] Wrong output [CO] Doesn't avoid obstacle [VO] Doesn't take care of obstacles and no change when they disappear [P] Crash</p>	<p>The project is globally ok. It's a pity that the detection of obstacle doesn't work, as it is the only main big problem here.</p>	8,00

286962	301464	0,00	2,50	1,50	2,00	2,75	1,00	0,00	<p>Le code dans l'ensemble fonctionne bien. Malheureusement, vous avez uploadé un rendu avec deux makefile dont un ne fonctionnant pas, ce qui vous a fait perdre les points de compilation. Dommage également que le jeu bloque dans les tests F16 et F17 alors qu'il n'est pas sensé le faire.</p>	<p>Un très bon travail dans l'ensemble, dommage que quelques bugs subsistent</p>	13,75
287015	296048	0,50	2,00	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>[SSO] more than one step late; [CLSM] counter not reset, no balls nor obstacles written (so file wouldn't be reopened correctly)</p>	<p>The project is overall very good</p>	13,50

287038	297846	0,50	2,50	0,00	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution parfaite et en plus fluide. Sauf au niveau du	Excellent projet, bravo ! Et on apprécie le mode FANCY !	13,50
287054	283792	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Votre programme est parfait. Bravo	Excellent projet !! Je suis impressionné par les performances de votre code, sa documentation et la rigueur dans la programmation. Wow	16,00
287056	284194	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Excellente execution et fidélité à la donnée. Seul petit bug que j'ai remarqué : "Cannot complete the game" semble bloquer la possibilité de relancer une simulation (Start/Stop/Step ne marchent plus sur les fichiers ouvert après).	Excellent projet ! Bravo	16,00

287173	301560	0,50	2,00	1,50	2,00	0,00	0,00	0,00	[SSO] more than one step late ; [CCP] in F05 players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others), [CO] [VO] [P] Seg fault, wrong player behaviour	The execution works well only with the simpler tests. The encapsulation and Architecture are good.	9,00
287327	287388	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution sans problème ! Le dernier fichier test prend du temps entre deux étapes à cause de la partie sur Floyd	Très bien bravo ! Aucune faute !	16,00
287388	287327	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution sans problème ! Le dernier fichier test prend du temps entre deux étapes à cause de la partie sur Floyd	Très bien bravo ! Aucune faute !	16,00
287433	300540	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Très bonne exécution !	Mise à part l'indentation, vous avez fourni un excellent travail ! bravo !	15,00

287459	302017	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution parfaite, fluide, Floyd très rapide, gros travail. Bravo à vous !	Bravo, de loin le meilleur projet que j'ai eu à corriger jusqu'à maintenant. Toutes mes félicitations	16,00
287609	282416	0,50	2,00	1,00	2,00	2,75	0,75	1,25	Bonne execution du programme, hormis quelques bugs et oublis : - Le Game Over ne semble pas marcher avec Step - Les Step semblent toujours décalés d'un cycle - Le changement de path ne marche pas toujours (VO)	Très bon projet avec un code très propre ! Bravo, continuez ainsi.	14,25
287725	288407	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Acune faute et exécution parfaite ! Il y a toutefois un petit intervalle (mais qui est toléré) entre vos joueurs en contact	Bien ! Très bon projet !	16,00

287759	295954	0,50	1,50	0,00	0,50	0,00	0,00	0,00	<p>[SSO] collision balls and players at wrong step, seg fault at end of execution; [CLSM] command returns error ; [CCP] F05 players teleport, players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others), but F06 works perfectly and doesn't seg fault... ; [CO] F07, F08, F09 seg faults after pressed start or step, F08 gives opening error, F10, F11, F12, F13 bad execution; [VO] F14, F15, F16 seg fault at start, [P] gives error when opening</p>	<p>You have warning upon compilation. Your program seg faults or incorrect execution basically everywhere. Your players turn completely blue just before death, and you have problems with the collisions (balls overlap, players enter obstacles...). The encapsulation and architecture are good.</p>	5,50
287800	282657	0,50	2,00	0,50	2,00	1,75	1,50	1,25	<p>[SSO] delay of 1 or 2 steps on the whole simulation [CLSM] no balls, counter isn't reset [CO] F07, F08 obstacle isn't dodged, . Note : when there is a game over and we try to open another file it doesn't work.</p>	<p>Globally good work, some errors here and there but fonctionnality is here!</p>	11,00

287811	283442	0,50	2,00	0,50	1,50	2,75	1,50	1,25	[SSO]: more than one step late ; [CLSM]: counter not reset to 0, no balls present ; seg fault executing F06.txt	Very good job: your coding style is impeccable (except for simulation.cc ; ) . It's a shame the couple of execution issues.	14,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	---	-------



288166	282515	0,50	2,50	1,50	2,00	0,50	1,00	1,25	Des segfault se produisent en permanence, vous perdez énormément de point pour ça. Le premier Floyd (avant la destruction d'au moins un obstacle) est faux et des joueurs passent sous les obstacles ou ne savent pas trop où aller au départ	Votre beau travail est gâché par la présence de beaucoup trop de segfault pour qu'on puisse les ignorer... L'exécution est fluide du reste et assez jolie à voir	11,75
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	--	-------

288243	283395	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	[SSO] [CLSM] [S2P] [CCP] seg fault upon launch, [CO] players pass through obstacles, seg faults before end of execution, [VO] players pass through obstacles anyway... and their lives don't decrease: simulation doesn't end, [P] completely wrong execution	You have a seg fault every time there are no obstacles in the game. The lives of your players fon't decrease. The encapsulation and architecture are good.	4,50
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	--	------

288252	303011	0,50	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	<p>[SSO] only shoot and contact are okay [CLSM] the counter should be reset when the ball is created [S2P] Doesn't behave as required [CO] No detection of obstacle Warning : your obstacle/player are often not well initialized [VO] No obstacle detection [P] Segmentation fault</p>	<p>We see the work invested in the project. It's regrettable that you didn't achieve to make the ball collision working.</p>	5,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	--	------

288287	299554	0,50	2,50	1,50	1,50	2,75	1,50	0,75	[CCP] 8 player -> Segmentation fault [P] simulation not fluid	Very good code ! Your project work and is well structured !	15,00
288312	296165	0,50	1,50	1,50	2,00	2,75	0,25	0,00	SSO: ball collision and players touching happens a step too late VO: F14 (players do not change path), F15 (players only change path on second ball), F16 (Players do not change path) P: segfault before first step is displayed	Attention à l'externalisation de vos méthodes; dans le doute, n'incluez aucune implémentation dans le .h. C'est sinon du bon code, mais attention à la duplication de code.	10,50
288407	287725	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Acune faute et exécution parfaite ! Il y a toutefois un petit intervalle (mais qui est toléré) entre vos joueurs en contact	Bien ! Très bon projet !	16,00

288453	282844	0,50	2,00	0,50	2,00	1,75	0,25	1,25	[SSO] 1 or 2 step delay with respect to demo [CLSM] no balls and counters aren't reset [CO] F07 obstacles aren't dodged, F10 segfault [VO] F14, F16 no path change, F15 only second	Great work! Some corner cases weren't taken into account and little functionalities missing. Overall project is smooth and enjoyable to watch. Keep up the good work!	10,25
288530	279202	0,50	2,50	1,50	1,75	2,75	1,50	1,25	Un programme fonctionnel, et particulièrement bien optimisé. Chapeau bas, c'est de l'exceptionnel travail	Un excellent rendu de projet : bravo !	15,75

288580	288825	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	ok	Amazing job, Congrats!	16,00
288602	282708	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	L'exécution ne fonctionne pas et produit quasiment systématiquement une segmentation fautive. La détection d'obstacle et le déplacement des joueurs comportent encore beaucoup de problèmes...	Bravo pour le style de votre code, mais les fonctionnalités demandées pour le rendu 3 n'ont pas été correctement réalisées. Les segmentations fautes ne permettent pas d'évaluer correctement le niveau d'avancement du projet.	4,50
288820	282211	0,50	2,50	1,50	2,00	2,25	0,00	0,00	Les bases du fonctionnement sont correctes mais il y a des problèmes sur la détection d'impossibilité de passage et il y a des problèmes sur le choix de la meilleure destination quand les joueurs se déplacent verticalement	Vous avez fourni un bel effort. Il ne restait que de petites choses à corriger.	12,75

288825	288580	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	ok	Amazing job, Congrats!	16,00
288838	289028	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	All steps in test F01 wrong; no file is created in F02 with Step arg; incorrect sim in F03, F04; 2 players disappear in F05 at the start; half of the players disappear at the start, F7-F13: either obstacle removed or player underneath it, F14-F16: unexpected behavior, F17: seg fault	Your code failed most of our test cases, sorry :(	4,50
289028	288838	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	All steps in test F01 wrong; no file is created in F02 with Step arg; incorrect sim in F03, F04; 2 players disappear in F05 at the start; half of the players disappear at the start, F7-F13: either obstacle removed or player underneath it, F14-F16: unexpected behavior, F17: seg fault	Your code failed most of our test cases, sorry :(	4,50

289067	275336	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Parfait !	Excellent projet, bravo ! Je n'ai absolument aucune remarque à faire :)	16,00
289121	296142	0,50	2,00	1,00	2,00	2,75	1,50	1,25	Vous tirez vos balles avec un step de retard et dans un angle étrange dans les faits, bien que leur direction semble correcte. Les messages Game Over ou Cannot complete ne s'affichent pas si l'on termine la simulation avec le bouton step.	Excellent travail, très propre et l'exécution est quasi parfaite. Dommage pour ce petit oubli du bouton step et le retard de tir des balles, mais très franchement si c'est tout ce qu'il y a à redire sur votre projet c'est qu'il est vraiment pas mal ! Bravo à vous !	15,00
289122	283391	0,50	1,50	0,50	1,50	1,50	1,50	1,25	[SSO] time isn't accurate, no game over message [CLSM] No balls, counter aren't reset [S2P] No game over message [CO] No "cannot complete the game !" message, players shouldn't die if they are red	Good work on the model. Game is pretty smooth and renders well, obstacles are dodged correctly and path are rightly recomputed. Some little mistakes on speed and parameters, but globally fonctionnalities are available. Keep up the good work!	10,75



289159	284024	0,50	2,50	1,50	2,00	2,25	1,50	0,00	Dans l'ensemble, une bonne execution. Seulement un petit bug avec les joueurs prisonniers (F10) et un manque de robustesse du programme (F17 qui annonce une erreur au lieu de se lancer).	Un bon projet dans l'ensemble ! Courage pour la suite	13,25
289188	295855	0,50	2,00	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	[SSO] No game's over message [CLSM] No balls and counters aren't set to 0. Note : Is it normal that when opening a file the simulation starts immediately if the start button was already clicked before?	Amazing work! Everything is well implemented and games runs as one expects it to run, a pleasure to watch! Algorithms seem to be well implemented and players move smoothly. Paths are perfectly devised. The goal of the project is understood clearly.	13,50
289234	284402	0,50	2,50	1,00	2,00	2,50	1,50	1,25	Il semble que les balles ne soient parfois pas tirées. Après avoir exécuté une simulation dans laquelle une situation de blocage apparait, les simulations suivantes ne s'effectuent pas correctement : le message "cannot complete the game" apparait sans raison (il faut quitter le programme et le relancer). Mis à part ces quelques légers problèmes, vos algorithmes sont très efficaces et parviennent à gérer même les simulations les plus lourdes.	Bravo, dans l'ensemble le résultat est très satisfaisant. Dommage pour les petites erreurs.	15,25

289256	282360	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Parfait, on pourrait confondre votre programme avec la demo ^^	Un excellent projet dans l'ensemble ! Felicitations	14,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	--	-------

289276	285416	0,50	2,50	0,50	2,00	1,75	0,00	0,75	<p>[CLSM] No balls, counters aren't set to 0 [CO] F08, F9  One player goes into the obstacle [VO] balls don't destroy obstacle and players don't change path [P]  game freezes completely and finally segfaults</p>	<p>The basic fonctionnalités of the game are implemented and although things such as margin aren't all respected. You can still improve the way you write code.</p>	10,50
289281	286830	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>Énormément de warnings à la compilation !! Lisez-les !!  Sinon, une execution proche de parfaite.  [P] Freeze au moment des collisions</p>	<p>Attention aux warnings à la compilation !!!  Attention aussi à l'indentation. Sinon c'est plutot du bon code.</p>	15,00

289285	284564	0,50	2,50	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	L'affichage est souvent correct mais hélas les déplacements sont rarement correct (les obstacles sont ignorés)	La présentation du code est correct mais l'exécution n'est pas exactement ce qui était demandé.	8,00
289304	295808	0,50	2,00	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	[SSO] No "Game's over !" when simulation ends (especially when no Player is left) [CO] Very good, but for strange reason F13 launch a Segmentation Fault	Excellent project ! Your simulation is very fluid even with many many events to handle.	15,25

289324	289596	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	Très bon programme dans l'ensemble. Seul petit bémol un tir dans le fichier F12 sans que le player ait la ligne de vue.	Excellent projet ! Votre code est très propre et l'exécution précise.  Continuez ainsi et bon courage pour vos projets futurs.	14,75
289596	289324	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	Très bon programme dans l'ensemble. Seul petit bémol un tir dans le fichier F12 sans que le player ait la ligne de vue.	Excellent projet ! Votre code est très propre et l'exécution précise.  Continuez ainsi et bon courage pour vos projets futurs.	14,75

290067	300669	0,50	2,00	1,00	2,00	2,75	1,50	1,25	Les joueurs en contact se chevauchent, les balles sont tirées avec un step de retard. Superbe exécution sinon, très belle performance.	Excellent travail à vous, très bon projet. Vous y avez mis du temps et de l'effort et ça se voit, félicitations !	15,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	---	-------

290470	296032	0,50	2,25	1,50	2,00	0,00	0,00	0,00	[SSO] "Game's over" doesn't appear doing step by step mode (only if we press start) [CO] "Impossible value 32766 for obstacle" from F07 to F13 [VO] "Ball collision : 1 with 2" from F14 to F16 [P] "Player 4 colliding with ball 32"	Good project in overall. Your file checker seems to be incorrect in several cases (it happens in tests with very small map and very big map).	10,25
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	---	-------

295758	296442	0,50	2,00	1,50	1,75	0,75	0,50	0,00	<p>[SSO] contact ignores margin and little delay with respect to example [CO] F07, F08 are considered as invalid and F09, F10 aren't drawn correctly [S2P] one of the players is still alive at the end of the game[VO] The hits don't trigger a change of path in F14, F15 [P] File considered as incorrect</p>	<p>Some errors in the treatment of collisions and files parsing, however the rest of the game is smooth and run as expected. Keep improving!</p>	11,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	--	-------



295784	296046	0,50	2,00	0,50	2,00	2,75	0,50	1,25	<p>Une bonne execution dans l'ensemble mais avec quelques bugs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Votre simulation semble décalée d'un cycle (F02)</li> <li>- Vos player ne meurent pas simultanément et il y a donc soit un survivant soit un cycle d'écart entre els deux morts (F01 ou F12)</li> <li>- Deux fichiers test annoncent une collision Player/Ball alors que le fichier est correct (F14, F15)</li> </ul>	<p>Très bon projet !  Votre code est propre et le projet est abouti malgré les quelques bugs.  Continuez ainsi !</p>	13,50
295808	289304	0,50	2,00	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	<p>[SSO] No "Game's over !" when simulation ends (especially when no Player is left) [CO] Very good, but for strange reason F13 launch a Segmentation Fault</p>	<p>Excellent project ! Your simulation is very fluid even with many many events to handle.</p>	15,25

295821	299895	0,50	2,50	1,00	1,50	1,50	1,50	0,75	[CLSM] something funny happens with the balls, [CCP] in F05 players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others), [CO] F07, F10, F11, F13 works, but F08, F9, F11 don't, [VO] players don't change path in F14 et F15, [P] must alternate start/stop to see progress	The project is overall good	12,25
295855	289188	0,50	2,00	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	[SSO] No game's over message [CLSM] No balls and counters aren't set to 0. Note : Is it normal that when opening a file the simulation starts immediately if the start button was already clicked before?	Amazing work! Everything is well implemented and games runs as one expects it to run, a pleasure to watch! Algorithms seem to be well implemented and players move smoothly. Paths are perfectly devised. The goal of the project is understood clearly.	13,50

295890	302360	0,50	2,50	0,50	2,00	2,00	0,00	0,00	test F02 count not reset to 0 and position of balls not provided in out.txt ; test F7 unexpected behavior on obstacles; test F12 seg fault; F14- 16 no hit on obstacles; ;F17 players-obstacles overlay	Overall good job	11,50
295927	300882	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Excellent travail, un programme très bien réalisé et particulièrement bien optimisé. Félicitations!	Un particulièrement bon travail : bravo !	16,00

295954	287759	0,50	1,50	0,00	0,50	0,00	0,00	0,00	[SSO] collision balls and players at wrong step, seg fault at end of execution; [CLSM] command returns error ; [CCP] F05 players teleport, players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others), but F06 works perfectly and doesn't seg fault... ; [CO] F07, F08, F09 seg faults after pressed start or step, F08 gives opening error, F10, F11, F12, F13 bad execution; [VO] F14, F15, F16 seg fault at start, [P] gives error when opening	You have warning upon compilation. Your program seg faults or incorrect execution basically everywhere. Your players turn completely blue just before death, and you have problems with the collisions (balls overlap, players enter obstacles...). The encapsulation and architecture are good.	5,50
296023	296815	0,50	0,50	1,50	0,00	0,25	0,00	0,00	SSO: players do not move straight towards one another; players do not die both S2P: both players must die CCP: player does not move towards closest player CO: players overlap obstacles, segfaults on F{9,10,11,13}.txt VO: ball direction incorrect, segfaults P: segfault	L'utilisation d'une classe pour floyd est difficilement justifiable; le code est bien structuré et les commentaires sont bienvenus. Donnez de meilleurs noms à vos variables et vos defines, LEURRE_GTK n'est pas explicite.	4,75

296026	301418	0,50	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	<p>Les players semblent trouver leur cible, mais le déplacement et le lancer de balles ne fonctionnent pas correcteemnt. Les collisjons balle-balle, balle-player et balle-obstacle semblent fonctionner, mais pas les collisjons player-obstacle.</p>	<p>Le projet a été bien commencé, mais le traitement du déplacement du joueur n'est pas abouti et le programme produit régulièrement des segmentation faults.</p>	5,50
296032	290470	0,50	2,25	1,50	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	<p>[SSO] "Game's over" doesn't appear doing step by step mode (only if we press start) [CO] "Impossible value 32766 for obstacle" from F07 to F13 [VO] "Ball collision : 1 with 2" from F14 to F16 [P] "Player 4 colliding with ball 32"</p>	<p>Good project in overall. Your file checker seems to be incorrect in several cases (it happens in tests with very small map and very big map).</p>	10,25

296046	295784	0,50	2,00	0,50	2,00	2,75	0,50	1,25	<p>Une bonne execution dans l'ensemble mais avec quelques bugs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Votre simulation semble décalée d'un cyle (F02)</li> <li>- Vos player ne meurent pas simultanément et il y a donc soit un survivant soit un cycle d'écart entre els deux morts (F01 ou F12)</li> <li>- Deux fichiers test annoncent une collision Player/Ball alors que le fichier est correct (F14, F15)</li> </ul>	<p>Très bon projet !</p> <p>Votre code est propre et le projet est abouti malgré les quelques bugs.</p> <p>Continuez ainsi !</p>	13,50
296048	287015	0,50	2,00	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>[SSO] more than one step late; [CLSM] counter not reset, no balls nor obstacles written (so file wouldn't be reopened correctly)</p>	<p>The project is overall very good</p>	13,50

296050	297097	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	<p>Le tir des balles est légèrement buggué : il arrive que des joueurs tirent alors qu'un obstacle se trouve entre eux et il arrive qu'un joueur tire un step avant son adversaire malgré qu'ils se voient directement. Excellente performance de l'algorithme de Floyd</p>	<p>Excellent travail à vous, félicitations ! L'exécution est quasi parfaite, le code très clair, bravo à vous, très beau projet !</p>	15,75
296057	301225	0,50	2,00	1,50	2,00	2,75	1,50	0,00	<p>SSO: balls collide one too late P: players on diagonals do not move</p>	<p>Bis à part l'indentation, qui est inégale et aggravée par l'absence d'accolades autour de blocs trop gros, la structure du code et ses commentaires sont agréables et propres. C'est bien !</p>	13,25

296093	300411	0,50	1,50	1,50	1,00	1,25	1,50	0,00	SSO: balls collide too late, and only one player dies. S2P: F{03,04} only one player disappears CO: F09 cannot complete game P: Cannot complete game	Bon code, les commentaires remplis de slashes sont un peu lourds, mais mis à part ça c'est bien.	10,25
296142	289121	0,50	2,00	1,00	2,00	2,75	1,50	1,25	Vous tirez vos balles avec un step de retard et dans un angle étrange dans les faits, bien que leur direction semble correcte. Les messages Game Over ou Cannot complete ne s'affichent pas si l'on termine la simulation avec le bouton step.	Excellent travail, très propre et l'exécution est quasi parfaite. Dommage pour ce petit oubli du bouton step et le retard de tir des balles, mais très franchement si c'est tout ce qu'il y a à redire sur votre projet c'est qu'il est vraiment pas mal ! Bravo à vous !	15,00



296165	288312	0,50	1,50	1,50	2,00	2,75	0,25	0,00	SSO: ball collision and players touching happens a step too late VO: F14 (players do not change path), F15 (players only change path on second ball), F16 (Players do not change path) P: segfault before first step is displayed	Attention à l'externalisation de vos méthodes; dans le doute, n'incluez aucune implémentation dans le .h. C'est sinon du bon code, mais attention à la duplication de code.	10,50
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	--	-------

296169	302659	0,50	2,00	1,50	1,00	1,25	1,50	1,25	<p>Les collisions des joueurs se font mal : les joueurs se chevauchent. Les joueurs ne se dirigent pas dans tous les cas vers le joueur le plus proche. La marge des obstacles n'est pas respectée dans certains cas, et le tir d'une balle à proximité d'un obstacle déclenche une segfault. On a une segfault si on charge un fichier qui ne peut se finir. Le tir des balles n'est pas constant dès qu'un joueur est en ligne de mire et les marges ne sont pas respectées.</p>	<p>Bon travail dans l'ensemble mais quel dommage de perdre tous ces points sur de légères imprécisions à chaque fois ! Un poil plus de rigueur vous aurait évité ces problèmes. J'ai été très impressionné par la performance de votre Floyd !</p>	12,00
296235	297075	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>L'exécution du programme est irréprochable ! Bravo !</p>	<p>Excellent travail sans faute !</p>	16,00

296372	303028	0,50	2,00	1,50	2,00	2,50	1,50	0,00	SSO: balls collide too late CO: F12 players fired balls before seeing each other P: segfault on F17 before end of simulation; abnormal player movements	Votre technieue pour éviter les collisions est interessante ! Le choix de faire d'un player un disque (et pas de lui faire posséder un disque comme attribut) est difficilement justifiable dans ce contexte.	12,00
296399	296487	0,50	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	Les simulations qui marchent semblent fonctionner presque normalement, mais la majorité des simulations produit des segmentation faults. La detection des obstacles verticalement ne fonctionne pas. La destruction d'un player produit également parfois une segmentation fault.	C'est un bon début, mais le projet n'est pas abouti. Les segmentation faults empêchent d'évaluer correctement le travail effectué sur les algorithmes.	4,50

296442	295758	0,50	2,00	1,50	1,75	0,75	0,50	0,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------

[SSO] contact ignores margin and little delay with respect to example [CO] F07, F08 are considered as invalid and F09, F10 aren't drawn correctly [S2P] one of the players is still alive at the end of the game[VO] The hits don't trigger a change of path in F14, F15 [P] File considered as incorrect

Some errors in the treatment of collisions and files parsing, however the rest of the game is smooth and run as expected. Keep improving!	11,00
---	-------

296487	296399	0,50	0,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	Les simulations qui marchent semblent fonctionner presque normalement, mais la majorité des simulations produit des segmentation faults. La detection des obstacles verticalement ne fonctionne pas. La destruction d'un player produit également parfois une segmentation fault.	C'est un bon début, mais le projet n'est pas abouti. Les segmentation faults empêchent d'évaluer correctement le travail effectué sur les algorithmes.	4,50
296643	299689	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	CO: F12 players shoot before seeing each other	Les problèmes de convention de style mis à part, c'est du très bon code !	14,75
296644	298386	0,50	2,50	1,00	1,50	2,75	1,50	1,25	Segfault lors de la sortie de balles du terrain avec deux fichiers test (CCP). Le comportement semble être celui attendu toutefois. Les compteurs utilisent un step de trop pour lancer une balle. Pas grave mais handicapant pour l'un des tests.	Excellent travail ! Deux petites erreurs vous coûtent la note parfaite mais votre travail reste très bon, le code clair et bien compris, félicitations !	15,00

296759	271829	0,50	2,50	1,50	2,00	1,75	1,00	1,25	L'execution est dans son ensemble très bonne mais quelques bugs persistent et vous avez oublié l'implémentation de la fonction "Cannot Complete the Game".	Très bon projet avec un code très propre ! Bravo, continuez ainsi.	14,50
296815	296023	0,50	0,50	1,50	0,00	0,25	0,00	0,00	SSO: players do not move straight towards one another; players do not die both S2P: both players must die CCP: player does not move towards closest player CO: players overlap obstacles, segfaults on F{9,10,11,13}.txt VO: ball direction incorrect, segfaults P: segfault	L'utilisation d'une classe pour floyd est difficilement justifiable; le code est bien structuré et les commentaires sont bienvenus. Donnez de meilleurs noms à vos variables et vos defines, LEURRE_GTK n'est pas explicite.	4,75

296816	301033	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	<p>L'execution est parfaite hormis un petit bug sur le fichier F12 (le player tire sur l'obstacle sans avoir la ligne de vue sur sa cible).</p> <p>Votre programme est très robuste mais un tout petit peu lent sur le fichier F17 (ce qui n'est pas grave car la vitesse n'est pas directement évaluée).</p>	<p>Excellent projet, votre code est lisible, propre et respecte parfaitement les conventions.</p> <p>Continuez ainsi ! Felicitations.</p> <p>P.S : Le dessin serait plus joli avec un fond blanc ^^</p>	15,25
296827	299894	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	0,75	0,00	<p>Le programme est bon dans son ensemble. Il semble juste y avoir un léger bug dans la mise à joru des cibles durant la simulation (F14 et F15). De plus, malgré une certaine rapidité de votre programme, l'execution affiche "Cannot complete the Game" près de la fin du fichier F17.</p>	<p>Un très bon projet dans son ensemble ! Quelques étourderies à corriger mais à part ça le code est propre, l'exécution respecte la donnée et les classes sont bien développées. Continuez !</p>	13,00

296833	284867	0,50	2,50	0,00	2,00	1,00	1,50	0,00	Une exécution dans l'ensemble assez corrcte, mais de nombreux bugs et comportements anormaux subsistent.	Dans l'ensemble projet correct, il manque quelques petites choses mais c'est plutôt bon	10,50
296867	300131	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution correcte dans l'ensemble ! Quand les joueurs sont verticalement alignés, ils se ratent mutuellement (mais aucun point n'a été enlevé car ce cas n'arrivait pas dans les fichiers qui testaient la pertinence du tir). L'exécution de l'algorithme de Floyd est lente.	Très bon travail, bravo ! (Dommage pour le petit bug)	16,00
296935	301358	0,50	0,50	1,50	0,00	1,75	1,00	0,75	Some problems remain with your program and are in part caused by the implementation of the path finding : - The balls don't die when they collide - The margin between the obstacles and the players is not respected - Start/Stop doesn't work - The path taken is often not the right one  And other problems.. I encourage you to try execute the test files by yourself.	Le code est propre hormis ceraines étourderies. Plus de temps aurait permis d'affiner le programme mais ce n'est pas grave et il faut apprendre de ses erreurs ! Courage	8,00



296952	283183	0,50	2,50	1,50	2,00	1,25	0,50	0,00	Dans les grandes lignes, l'exécution est correcte mais il y a de nombreux problèmes pour les trajectoires dès qu'un obstacle est présent	Le projet est dans l'ensemble bon mais vous avez perdu quelques points à cause de la coordination des déplacements	12,25
297075	296235	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	L'exécution du programme est irréprochable ! Bravo !	Excellent travail sans faute !	16,00
297097	296050	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	Le tir des balles est légèrement buggué : il arrive que des joueurs tirent alors qu'un obstacle se trouve entre eux et il arrive qu'un joueur tire un step avant son adversaire malgré qu'ils se voient directement. Excellente performance de l'algorithme de Floyd	Excellent travail à vous, félicitations ! L'exécution est quasi parfaite, le code très clair, bravo à vous, très beau projet !	15,75

297151	301452	0,50	2,50	0,50	2,00	1,75	1,00	0,00	test F02 count not reset to 0, and no balls launched; test F08: margin not respected; F09: not able to find correct path; F16: does not start; F17: does not start or too slow	Overall good job, well structured	12,25
297176	301998	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	0,75	[P] simulation not fluid	Excellent project !	15,50

297846	287038	0,50	2,50	0,00	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution parfaite. Sauf au niveau du mode step	Excellent projet, bravo ! Et on apprécie le mode FANCY !	13,50
298011	302747	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	0,00	1,25	L'exécution est dans l'ensemble très bien réalisée, à quelques détails près. Votre itinéraire n'est pas correctement recalculé si un obstacle est détruit. Votre programme a un comportement anormal pour une simulation volumineuse. Warning : la marge entre joueurs n'est pas toujours respectée.	Dans l'ensemble c'est très bien, bravo ! Vos algorithmes fonctionnent correctement.	14,50
298386	296644	0,50	2,50	1,00	1,50	2,75	1,50	1,25	Segfault lors de la sortie de balles du terrain avec deux fichiers test (CCP). Le comportement semble être celui attendu toutefois. Les compteurs utilisent un step de trop pour lancer une balle. Pas grave mais handicapant pour l'un des tests.	Excellent travail ! Deux petites erreurs vous coûtent la note parfaite mais votre travail reste très bon, le code clair et bien compris, félicitations !	15,00

299245	284196	0,50	2,50	1,50	1,75	2,75	1,50	0,00	<p>L'execution est parfaite hormis quelques situations ou les deux joueurs doivent disparaitre mais qu'un des deux reste en vie.</p> <p>De plus, le fichier F17 produit un segmentation fault au moment du Open.</p>	<p>Excellent projet, votre code est lisible, propre et respecte parfaitement les conventions.</p> <p>Continuez ainsi ! Felicitations.</p>	14,50
299479	299496	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,50	1,25	<p>L'exécution produit dans beaucoup de cas des segmentation faults. De plus la disparition d'obstacles pose des problèmes, et il semble que les players ne voient pas tous les obstacles. Le programme crash pour un fichier source un peu volumineux.</p>	<p>Dommmage pour les seg faults qui vous font perdre pas mal de points... Sinon les algorithmes sont dans l'ensembble bien développés.</p>	7,25

299496	299479	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	1,50	1,25	L'exécution produit dans beaucoup de cas des segmentation faults. De plus la disparition d'obstacles pose des problèmes, et il semble que les players ne voient pas tous les obstacles. Le programme crash pour un fichier source un peu volumineux.	Domage pour les seg faults qui vous font perdre pas mal de points... Sinon les algorithmes sont dans l'ensemble bien développés.	7,25
299554	288287	0,50	2,50	1,50	1,50	2,75	1,50	0,75	[CCP] 8 player -> Segmentation fault [P] simulation not fluid	Very good code ! Your project work and is well structured !	15,00
299561	300845	0,50	2,00	1,50	2,00	1,50	1,00	0,00	Exécution dans l'ensemble très correcte ! Toutefois quelques bugs et Segmentation Faults subsistent.	Projet plutôt bon dans l'ensemble, il manque un peu de finition mais c'est OK	11,50

299689	296643	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	CO: F12 players shoot before seeing each other	Les problèmes de convention de style mis à part, c'est du très bon code !	14,75
299724	301959	0,50	1,50	0,50	2,00	1,25	0,00	0,00	<p>Domage que l'exécution produise autant de bugs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Votre Floyd semble parfois faire crasher le programme et cause des segmentation fault</li> <li>- Le compteur ainsi que les cycles sont souvent décalés (F02 et F01)</li> </ul> <p>Les parties choix de la cible et les fichiers sans obstacles marchent néanmoins assez bien !</p>	<p>Le code est propre hormis l'étourderie des variables globales.</p> <p>L'exécution aurait certainement pu être parfaite si vous aviez plus de temps, mais la contrainte de temps fait partie du projet.</p>	8,75

299882	301272	0,50	1,50	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	[SSO] Delay with respect to the example and no gameover message [CLSM] No balls and counters aren't restarted	Very good work! Some issues in the GUI and on files parsing and saving but the model is perfect and smooth. Also algorithms for shortest paths runs smoothly and is a pleasure to watch. Good job!	13,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	--	-------

299892	300594	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	<p>Avec ./projet, aucun affichage de la simulation pour tous les fichiers, avec ./projet &lt;fichier&gt; le fichier s'affiche mais le clic sur step, start ou stop ne fait rien. L'appel à Step me produit pas de fichier de sortie.</p>	<p>Vous passez l'objet Simulation à votre My_area par copie. Résultat le clic sur Open recrée bien une nouvelle simulation dans My_event mais my_area ne voit rien de cette nouvelle simulation et n'affiche donc rien. Par ailleurs vos boutons start et step sont encore connectés à leurs stubs et ne font donc rien. En plus de cela, le code est très difficilement compréhensible. Je peine à croire que vous avez testé votre code avant de le rendre, car aucun de mes 17 fichiers de test n'a fonctionné... Dommage !</p>	3,50
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	--	------



299894	296827	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	0,75	0,00	<p>Le programme est bon dans son ensemble. Il semble juste y avoir un léger bug dans la mise à joru des cibles durant la simulation (F14 et F15). De plus, malgré une certaine rapidité de votre programme, l'execution affiche "Cannot complete the Game" près de la fin du fichier F17.</p>	<p>Un très bon projet dans son ensemble ! Quelques étourderies à corriger mais à part ça le code est propre, l'exécution respecte la donnée et les classes sont bien développées. Continuez !</p>	13,00
299895	295821	0,50	2,50	1,00	1,50	1,50	1,50	0,75	<p>[CLSM] something funny happens with the balls, [CCP] in F05 players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others), [CO] F07, F10, F11, F13 works, but F08, F9, F11 don't, [VO] players don't change path in F14 et F15, [P] must alternate start/stop to see progress</p>	<p>The project is overall good</p>	12,25

300131	296867	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution correcte dans l'ensemble ! Quand les joueurs sont verticalement alignés, ils se ratent mutuellement (mais aucun point n'a été enlevé car ce cas n'arrivait pas dans les fichiers qui testaient la pertinence du tir). L'exécution de l'algorithme de Floyd est lente.	Très bon travail, bravo ! (Dommage pour le petit bug)	16,00
300253	302703	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	L'exécution est parfaite ! Bravo !	Excellent projet ! Bravo !	16,00

300411	296093	0,50	1,50	1,50	1,00	1,25	1,50	0,00	SSO: balls collide too late, and only one player dies. S2P: F{03,04} only one player disappears CO: F09 cannot complete game P: Cannot complete game	Bon code, les commentaires remplis de slashes sont un peu lourds, mais mis à part ça c'est bien.	10,25
300443	301030	0,50	2,50	1,50	1,50	2,75	0,00	0,00	[CLSM] number of obstacles not present, so file would not work when opened, but no penalisation, [CCP] in F05 players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others), [VO] players don't choose new shortest path, [P] "impossible to complete the game"	The project is overall good	11,75

300456	301829	0,50	1,25	0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	[SSO] No balls drawn, "Game Over" isn't displayed in step mode [CLSM] Doesn't display the correct output [CCP] Warning : Segmentation fault and incorrect behavior in start mode [CO] Fully undeterministic (and incorrect) [VO] doesn't work [P] Segmentation fault	WARNING : Your program doesn't behave the same when running it or looking at it step by step.	5,75
300540	287433	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Très bonne exécution !	Mise à part l'indentation, vous avez fourni un excellent travail ! bravo !	15,00

300558	302896	0,50	1,75	1,50	1,25	0,00	0,00	0,00	[SSO] Contact partially correct, end false [S2P] Both player should die [CCP] Segmentation fault with 4 players [CO] Segmentation Fault in nearly all cases (other cases doesn't work) [VO] Segmentation Fault [P] Segmentation Fault	The project is correct in overall, but situation with obstacle and some curious situation end in Segmentation fault. You should care more about code style in general, but you understand the fundamentals of OO programming.	7,00
300559	302674	0,50	2,50	1,50	2,00	1,25	1,50	1,25	L'execution est très bonne sauf pour les fichiers F07, F08, F09. Il doit y avoir une légère erreur qui pose problème dans des cas spécifiques.	Un bon projet dans l'ensemble. Attention à l'indentation qui rend le code plus propre et plus lisible !	13,50

300594	299892	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------

Avec ./projet, aucun affichage de la simulation pour tous les fichiers, avec ./projet <fichier> le fichier s'affiche mais le clic sur step, start ou stop ne fait rien. L'appel à Step me produit pas de fichier de sortie.

<p>Vous passez l'objet Simulation à votre My_area par copie. Résultat le clic sur Open recrée bien une nouvelle simulation dans My_event mais my_area ne voit rien de cette nouvelle simulation et n'affiche donc rien. Par ailleurs vos boutons start et step sont encore connectés à leurs stubs et ne font donc rien. En plus de cela, le code est très difficilement compréhensible. Je peine à croire que vous avez testé votre code avant de le rendre, car aucun de mes 17 fichiers de test n'a fonctionné... Dommage !</p>	3,50
--	------

300615	301581	0,50	2,50	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	test F02 count not reset to 0, and no balls launched	Amazing job, well structured!	15,00
300620	301641	0,50	2,50	1,50	1,75	2,75	1,50	1,25	les couleurs orange et rouge ne sont pas facile à distinguer, [CCP] il reste un rond noir à la fin pour F05 (-0.25), [VO] warning: collision seulement avec centre balle	Bon travail : code clair et bien structuré mais parfois trop compact	15,75

300669	290067	0,50	2,00	1,00	2,00	2,75	1,50	1,25	Les joueurs en contact se chevauchent, les balles sont tirées avec un step de retard. Superbe exécution sinon, très belle performance.	Excellent travail à vous, très bon projet. Vous y avez mis du temps et de l'effort et ça se voit, félicitations !	15,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	---	-------



300803	301708	0,50	2,00	1,50	2,00	2,25	0,75	1,25	Quelques problèmes liés à l'évitement des obstacles. A cette exception près, le reste fonctionne tout à fait. Bravo !	Un travail plus que correct ! Continuez ainsi	13,25
300845	299561	0,50	2,00	1,50	2,00	1,50	1,00	0,00	Exécution dans l'ensemble très correcte ! Toutefois quelques bugs et Segmentation Faults subsistent.	Projet plutôt bon dans l'ensemble, il manque un peu de finition mais c'est OK	11,50
300882	295927	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Excellent travail, un programme très bien réalisé et particulièrement bien optimisé. Félicitations!	Un particulièrement bon travail : bravo !	16,00

301001	302551	0,50	2,00	1,50	1,75	1,75	1,50	1,25	Vous rencontrez un bug lorsque deux joueurs sont en contact : lorsque ceux-ci devraient s'entre-tuer, l'un des deux reste vivant. Vous avez également des problèmes dans les évitements d'obstacles. Sinon, dans l'ensemble, tout marche relativement bien	Projet correct dans son ensemble, mais pouvant être amélioré	13,25
301030	300443	0,50	2,50	1,50	1,50	2,75	0,00	0,00	[CLSM] number of obstacles not present, so file would not work when opened, but no penalisation, [CCP] in F05 players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others), [VO] players don't choose new shortest path, [P] "impossible to complete the game"	The project is overall good	11,75
301033	296816	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	L'execution est parfaite hormis un petit bug sur le fichier F12 (le player tire sur l'obstacle sans avoir la ligne de vue sur sa cible). Votre programme est très robuste mais un tout petit peu lent sur le fichier F17 (ce qui n'est pas grave car la vitesse n'est pas directement évaluée).	Excellent projet, votre code est lisible, propre et respecte parfaitement les conventions. Continuez ainsi ! Felicitations. P.S : Le dessin serait plus joli avec un fond blanc ^^	15,25

301225	296057	0,50	2,00	1,50	2,00	2,75	1,50	0,00	SSO: balls collide one too late P: players on diagonals do not move	Bis à part l'indentation, qui est inégale et aggravée par l'absence d'accolades autour de blocs trop gros, la structure du code et ses commentaires sont agréables et propres. C'est bien !	13,25
301265	301403	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	0,00	L'exécution est parfaite hormis un petit bug sur le fichier F12 (le player tire sur l'obstacle sans avoir la ligne de vue sur sa cible). De plus, le fichier F17 produit une erreur "Spot index outside of distance matrix".	Excellent projet, votre code est lisible, propre et respecte parfaitement les conventions. Continuez ainsi ! Félicitations.	14,50

301272	299882	0,50	1,50	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	[SSO] Delay with respect to the example and no gameover message [CLSM] No balls and counters aren't restarted	Very good work! Some issues in the GUI and on files parsing and saving but the model is perfect and smooth. Also algorithms for shortest paths runs smoothly and is a pleasure to watch. Good job!	13,00
301291	276861	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution parfaite, quelle performance dans votre Floyd, quasiment aucun ralentissement, bravo	Jusqu'au bout vous aurez produit un code sans erreur et très agréable à lire, toutes mes félicitations	16,00

301358	296935	0,50	0,50	1,50	0,00	1,75	1,00	0,75	<p>Some problems remain with your program and are in part caused by the implementation of the path finding :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- The balls don't die when they collide</li> <li>- The margin between the obstacles and the players is not respected</li> <li>- Start/Stop doesn't work</li> <li>- The path taken is often not the right one</li> </ul> <p>And other problems.. I encourage you to try execute the test files by yourself.</p>	<p>Le code est propre hormis ceraines étourderies. Plus de temps aurait permis d'affiner le programme mais ce n'est pas grave et il faut apprendre de ses erreurs ! Courage</p>	8,00
301403	301265	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	0,00	<p>L'execution est parfaite hormis un petit bug sur le fichier F12 (le player tire sur l'obstacle sans avoir la ligne de vue sur sa cible). De plus, le fichier F17 produit une erreur "Spot index outside of distance matrix".</p>	<p>Excellent projet, votre code est lisible, propre et respecte parfaitement les conventions. Continuez ainsi ! Felicitations.</p>	14,50

301411	302276	0,50	2,00	1,00	2,00	2,00	1,50	1,25	L'enfermement d'un joueur n'est pas correctement vérifié. Le programme quitte de manière étrange sur certains fichier tests. L'exécution d'un fichier test volumineux conduit à un crash du programme.	Projet très bien réalisé, bravo ! A quelques petites erreurs près, tous les algorithmes sont fonctionnels.	14,25
301418	296026	0,50	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	Les players semblent trouver leur cible, mais le déplacement et le lancer de balles ne fonctionnent pas correctement. Les collisions balle-balle, balle-player et balle-obstacle semblent fonctionner, mais pas les collisions player-obstacle.	Le projet a été bien commencé, mais le traitement du déplacement du joueur n'est pas abouti et le programme produit régulièrement des segmentation faults.	5,50

301437	284896	0,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	[SSO] Segmentation fault [CLSM] "Entrée non valide" [S2P] Segmentation Fault [CCP] Segmentation Fault [CO] Segmentation fault for all test files [VO] Doesn't behave as wanted [P] Segmentation fault	Too many segmentation fault in the execution, but the code style is correct in general	3,50
301452	297151	0,50	2,50	0,50	2,00	1,75	1,00	0,00	0,00	test F02 count not reset to 0, and no balls launched; test F08: margin not respected; F09: not able to find correct path; F16: does not start; F17: does not start or too slow	Overall good job, well structured	12,25

301464	286962	0,00	2,50	1,50	2,00	2,75	1,00	0,00	<p>Le code dans l'ensemble fonctionne bien. Malheureusement, vous avez uploadé un rendu avec deux makefile dont un ne fonctionnant pas, ce qui vous a fait perdre les points de compilation. Dommage également que le jeu bloque dans les tests F16 et F17 alors qu'il n'est pas sensé le faire.</p>	<p>Un très bon travail dans l'ensemble, dommage que quelques bugs subsistent</p>	13,75
301494	283616	0,50	0,00	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>[SSO] Except for shoot and gameover behavior is not as expected [CLSM] No balls and counters aren't restarted</p>	<p>Good work, algorithms for collisions and other model behaviors are very well rendered. GUI is also pretty smooth. Some issues on files saving. Keep up the good work!</p>	12,50



301560	287173	0,50	2,00	1,50	2,00	0,00	0,00	0,00	[SSO] more than one step late ; [CCP] in F05 players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others), [CO] [VO] [P] Seg fault, wrong player behaviour	The execution works well only with the simpler tests. The encapsulation and Architecture are good.	9,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	--	------

301581	300615	0,50	2,50	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	test F02 count not reset to 0, and no balls launched	Amazing job, well structured!	15,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	-------------------------------	-------

301595	302759	0,50	2,00	1,50	1,75	2,25	1,00	1,25	Votre programme a des difficultés à résoudre les chemins autour d'obstacles. Au delà de ça, il fonctionne très bien, bon travail	Dans l'ensemble un très bon rendu	14,25
301633	302909	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	ok	Amazing job!	16,00

301641	300620	0,50	2,50	1,50	1,75	2,75	1,50	1,25	les couleurs orange et rouge ne sont pas facile à distinguer, [CCP] il reste un rond noir à la fin pour F05 (-0.25), [VO] warning: collision seulement avec centre balle	Bon travail : code clair et bien structuré mais parfois trop compact	15,75
301708	300803	0,50	2,00	1,50	2,00	2,25	0,75	1,25	Quelques problèmes liés à l'évitement des obstacles. A cette exception près, le reste fonctionne tout à fait. Bravo !	Un travail plus que correct ! Continuez ainsi	13,25

301750	302031	0,50	0,50	0,00	1,00	2,75	1,50	1,25	<p>Votre programme est à moitié fonctionnel : l'évitement des obstacles est parfaitement implémenté, mais les collisions entre joueurs ne le sont pas du tout...</p>	<p>Ce projet n'est pas réellement complet, et donne l'impression de ne pas avoir été terminé. Les parties qui ont été réalisées l'ont cependant bien été.</p>	10,50
301766	302289	0,50	2,50	0,00	1,50	2,50	1,50	1,25	<p>[CLSM] gives segfault ; [CCP] in F05 players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others) ; [CO] F13 players disappear</p>	<p>Very Good Project :)</p>	13,75

301829	300456	0,50	1,25	0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	[SSO] No balls drawn, "Game Over" isn't displayed in step mode [CLSM] Doesn't display the correct output [CCP] Warning : Segmentation fault and incorrect behavior in start mode [CO] Fully undeterministic (and incorrect) [VO] doesn't work [P] Segmentation fault	WARNING : Your program doesn't behave the same when running it or lookng at it step by step.	5,75
301836	303153	0,50	2,50	0,00	2,00	2,00	1,50	1,25	F02: unable to use the step command; F07: margin not respected; F12: obstacle disappears	Overall nice job, well structure	13,75

301881	273712	0,50	1,50	1,50	1,50	2,75	1,50	1,25	[SSO]: more than one step late and players don't die on same round ; test F06.txt: players oscillate around a fixed position after a couple of steps	Very good job: your coding style is inpeccable	14,50
301949	302565	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	ok	Amazing job!	16,00
301956	301994	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Une execution très très propre hormis un petit bug : Lorsqu'un fichier provoque un "Cannot complete the game", les fichiers suivants ne s'exécutent plus (mais ce n'est pas pénalisé).	Excellent projet dans son ensemble, tant dans le code que dans l'executions. Bravo	16,00

301959	299724	0,50	1,50	0,50	2,00	1,25	0,00	0,00	<p>Domage que l'execution produise autant de bugs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Votre Floyd semble parfois faire crasher le programme et cause des segmentation fault</li> <li>- Le compteur ainsi que les cycles sont souvent décalés (F02 et F01)</li> </ul> <p>Les parties choix de la cible et les fichiers sans obstacles marchent néanmoins assez bien !</p>	<p>Le code est propre hormis l'étourderie des variables globales.</p> <p>L'execution aurait certainement pu être parfaite si vous aviez plus de temps, mais la contrainte de temps fait partie du projet.</p>	8,75
301994	301956	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>Une execution très très propre hormis un petit bug : Lorsqu'un fichier provoque un "Cannot complete the game", les fichiers suivants ne s'exécutent plus (mais ce n'est pas pénalisé).</p>	<p>Excellent projet dans son ensemble, tant dans le code que dans l'executions. Bravo</p>	16,00



301998	297176	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	0,75	[P] simulation not fluid	Excellent project !	15,50
302017	287459	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	Exécution parfaite, fluide, Floyd très rapide, gros travail. Bravo à vous !	Bravo, de loin le meilleur projet que j'ai eu à corriger jusqu'à maintenant. Toutes mes félicitations	16,00

302031	301750	0,50	0,50	0,00	1,00	2,75	1,50	1,25	<p>Votre programme est à moitié fonctionnel : l'évitement des obstacles est parfaitement implémenté, mais les collisions entre joueurs ne le sont pas du tout...</p>	<p>Ce projet n'est pas réellement complet, et donne l'impression de ne pas avoir été terminé. Les parties qui ont été réalisées l'ont cependant bien été.</p>	10,50
302076	270354	0,50	2,00	0,50	2,00	2,75	1,50	1,25	<p>Deux petits problèmes ressortent :  - vos players rentrent souvent en contact (l'un sur l'autre), la vérification n'est sûrement pas faite au moment du déplacement.  - de plus, votre simulation semble décalée d'un cycle (ce qui pose problème pour F01 et F02.</p> <p>A pat cela, le programme est bien mené et l'exécution est bonne !</p>	<p>Bon travail ! Dommage pour les petites étourderies mais elles ne pénalisent pas tellement le projet !  Bon courage pour la suite.</p>	13,50

302276	301411	0,50	2,00	1,00	2,00	2,00	1,50	1,25	L'enfermement d'un joueur n'est pas correctement vérifié. Le programme quitte de manière étrange sur certains fichier tests. L'exécution d'un fichier test volumineux conduit à un crash du programme.	Projet très bien réalisé, bravo ! A quelques petites erreurs près, tous les algorithmes sont fonctionnels.	14,25
302289	301766	0,50	2,50	0,00	1,50	2,50	1,50	1,25	[CLSM] gives segfault ; [CCP] in F05 players up are supposed to change cible during simulation (they approach closer than with the others) ; [CO] F13 players disappear	Very Good Project :)	13,75

302327	302584	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	F13: one of the players moving away from the other	Good job overall well structured	15,75
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	----------------------------------	-------

302360	295890	0,50	2,50	0,50	2,00	2,00	0,00	0,00	test F02 count not reset to 0 and position of balls not provided in out.txt ; test F7 unexpected behavior on obstacles; test F12 seg fault; F14- 16 no hit on obstacles; ;F17 players-obstacles overlay	Overall good job	11,50
302551	301001	0,50	2,00	1,50	1,75	1,75	1,50	1,25	Vous rencontrez un bug lorsque deux joueurs sont en contact : lorsque ceux-ci devraient s'entre-tuer, l'un des deux reste vivant. Vous avez également des problèmes dans les évitements d'obstacles. Sinon, dans l'ensemble, tout marche relativement bien	Projet correct dans son ensemble, mais pouvant être amélioré	13,25

302565	301949	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	ok	Amazing job!	16,00
302583	282836	0,50	0,50	1,25	0,00	0,00	0,00	1,25	[SSO] Timing isn't the same as in example. The game has impredictible behavior, players disappear after a certain number of steps or it segfaults. [CLSM] Players go a bit out of track and one ball has nan values [Player Chase] segfaults or wrong behavior [CO, VO] Obstacles are ignored by players and sometimes game never finishes [P] Segfault	Code is globally pretty clean. Sadly the algorithm doesn't work.	7,50

302584	302327	0,50	2,50	1,50	2,00	2,50	1,50	1,25	F13: one of the players moving away from the other	Good job overall well structured	15,75
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	----------------------------------	-------

302659	296169	0,50	2,00	1,50	1,00	1,25	1,50	1,25	<p>Les collisions des joueurs se font mal : les joueurs se chevauchent. Les joueurs ne se dirigent pas dans tous les cas vers le joueur le plus proche. La marge des obstacles n'est pas respectée dans certains cas, et le tir d'une balle à proximité d'un obstacle déclenche une segfault. On a une segfault si on charge un fichier qui ne peut se finir. Le tir des balles n'est pas constant dès qu'un joueur est en ligne de mire et les marges ne sont pas respectées.</p>	<p>Bon travail dans l'ensemble mais quel dommage de perdre tous ces points sur de légères imprécisions à chaque fois ! Un poil plus de rigueur vous aurait évité ces problèmes. J'ai été très impressionné par la performance de votre Floyd !</p>	12,00
302674	300559	0,50	2,50	1,50	2,00	1,25	1,50	1,25	<p>L'exécution est très bonne sauf pour les fichiers F07, F08, F09. Il doit y avoir une légère erreur qui pose problème dans des cas spécifiques.</p>	<p>Un bon projet dans l'ensemble. Attention à l'indentation qui rend le code plus propre et plus lisible !</p>	13,50



302703	300253	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	L'exécution est parfaite ! Bravo !	Excellent projet ! Bravo !	16,00
302747	298011	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	0,00	1,25	L'exécution est dans l'ensemble très bien réalisée, à quelques détails près. Votre itinéraire n'est pas correctement recalculé si un obstacle est détruit. Votre programme a un comportement anormal pour une simulation volumineuse. Warning : la marge entre joueurs n'est pas toujours respectée.	Dans l'ensemble c'est très bien, bravo ! Vos algorithmes fonctionnent correctement.	14,50
302759	301595	0,50	2,00	1,50	1,75	2,25	1,00	1,25	Votre programme a des difficultés à résoudre les chemins autour d'obstacles. Au delà de ça, il fonctionne très bien, bon travail	Dans l'ensemble un très bon rendu	14,25

302896	300558	0,50	1,75	1,50	1,25	0,00	0,00	0,00	[SSO] Contact partially correct, end false [S2P] Both player should die [CCP] Segmentation fault with 4 players [CO] Segmentation Fault in nearly all cases (other cases doesn't work) [VO] Segmentation Fault [P] Segmentation Fault	The project is correct in overall, but situation with obstacle and some curious situation end in Segmentation fault. You should care more about code style in general, but you understand the fundamentals of OO programming.	7,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	---	------

302909	301633	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25	ok	Amazing job!	16,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	----	--------------	-------

303011	288252	0,50	1,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,00	<p>[SSO] only shoot and contact are okay [CLSM] the counter should be reset when the ball is created [S2P] Doesn't behave as required [CO] No detection of obstacle Warning : your obstacle/player are often not well initialized [VO] No obstacle detection [P] Segmentation fault</p>	<p>We see the work invested in the project. It's regrettable that you didn't achieve to make the ball collision working.</p>	5,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	---	--	------

303028	296372	0,50	2,00	1,50	2,00	2,50	1,50	0,00	SSO: balls collide too late CO: F12 players fired balls before seeing each other P: segfault on F17 before end of simulation; abnormal player movements	Votre techniuie pour éviter les collisions est interessante ! Le choix de faire d'un player un disque (et pas de lui faire posséder un disque comme attribut) est difficilement justifiable dans ce contexte.	12,00
303039	283652	0,50	1,50	1,50	2,00	2,75	0,00	1,25	[SSO] delay with respect to example and player shouldn't die when they are red [VO] Players don't change direction after hit	Model is pretty well implemented except for some fonctionnalitoes. GUI behaves pretty good. Good job!	13,50
303153	301836	0,50	2,50	0,00	2,00	2,00	1,50	1,25	F02: unable to use the step command; F07: margin not respected; F12: obstacle disappears	Overall nice job, well structure	13,75

305538	270354	0,50	2,50	1,50	2,00	2,75	1,50	1,25			16,00
--------	--------	------	------	------	------	------	------	------	--	--	-------