

Numéro Sciper	<b>PARTNER SCIPER</b>	Architecture (1pt)	Architecture violation comment	class encapsulation (1pt)	class violation comment	code style (2pts)	code style violation list	code style comments
270354	302076	1,00	ok	0,00	L'encapsulation de votre projet est bon et vos méthodes sont toutes externalisées c'est très bien. Dommage pour la petite étourderie : [C1]gui.h:15	2,00	[L1] gui.cc:183 (oubli) , obstacle.cc:152 (double indentation)	Très bon style dans l'ensemble. Je trouverais juste plus clair si vous mettiez à la ligne les instructions uniques après un if (plutôt que sur la même ligne).

271829	296759	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	----	------	--	----

273712	301881	1,00		1,00		2,00		Perfect
275336	289067	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Bravo pour la grande rigueur apportée au style du code, celui-ci est très clair et bien commenté. Suggestion d'amélioration : utiliser le mot clef static pour vos variables statiques

276861	301291	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Code très propre et sans erreur
279202	288530	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]simulation.cc:152, 242, 253	Code très soigné et lisible - bon travail

282211	288820	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Très belle présentation. Les fonctions sont clairement séparées.
--------	--------	------	---	------	---	------	---	--

282287	283419	1,00	ok	0,00	<p>Attention, il peut sembler plus joli de tout mettre dans le .h mais il faut absolument externaliser vos méthodes (au moins les setters).</p> <p>De plus, il est absolument interdit d'avoir des variables globales dans ce projet (celles de main par exemple) ou d'attributs publics (gui.h) car cela brise l'encapsulation du programme.</p>	1,00
--------	--------	------	----	------	---	------

[L1] simulation.cpp : 744 (par exemple)

Le code est en général bien indenté et est assez propre. Cependant, essayez de mettre plus qu'un espace pour l'indentation du code. Evitez autant que possible les Magic Numbers (non pénalisés ce rendu) en favorisant des constantes #define.

Attention aussi au wrapping (3 lignes) qui auraient pu vous faire perdre un point supplémentaire.

282360	289256	1,00	ok	0,00	<p>L'encapsulation et surtout l'externalisation sont très bien gérés. Attention tout de même à la variable globale dans gui.cc (initWindow) qui n'est surment qu'une etourderie. (Rappel : les variables globales sont strictement interdites selon les conventions)</p>	1,00	<p>[L1] gui.cc : 95,318 player.h 51 map.h 28 gui.h 56</p>	<p>Le code est propre et bien indenté en général (sauf quelques oublis/ajouts aléatoires, ils auraient pu être évités par une relecture du code). Je trouve 2 espaces un peu trop faible pour l'indentation et favoriserait plutôt la touche TAB (4 espaces) mais ce n'est que mon avis personnel et conseil pour les prochains projets.</p>
--------	--------	------	----	------	--	------	---	--

282409	284529	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code propre, mais attention à bien rester cohérent sur l'ensemble du projet sur l'utilisation des accolades (en particulier sur les instructions contrôlée d'une seule ligne).
282416	287609	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]simulation.cc : 689	ok. Attention à l'étourderie dans simulation.cc



282435	286955	1,00	Good	0,50	[C2] player.h	2,00	Warning : [L2] tools.cc 346	Good style in general !
--------	--------	------	------	------	---------------	------	-----------------------------	-------------------------

282515	288166	1,00	ok	0,50	[C2] : vous implémentez des fonctions dans tools.h	1,00	[L1] : ball.cc 25, 61, 101, map.cc 136, player.cc: 26	Vous double indentez en permanence, faites plus attention au respect des conventions !
--------	--------	------	----	------	--	------	---	--

282565	284284	1,00		0,50	[C2] simulation.h (Collision_signal)	2,00	[L1] warning: simulation.cc:898	Attention aux lignes trop longues (tools.h:77) En cas de ligne trop longue, aligner indenter les "wrapping lines".
282657	287800	1,00		0,50	[C1] gui.h : l37	0,00	[L1] map.cc : l353, l395, l235 player.cc : l191, l198 [L2] ball.h : l59,l76,l85,l94,l103,l118 player.h : l63, l70 ball.cc : l276, l321	Avoid if(x) return true else return false and do just return x (e.g. cas_vertical in simulation.cc). Use auxiliary variables for conditions (e.g. premiers_spots_adjacents in simulation.cc)

282708	288602	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très propre, bravo pour le soin apporté.
--------	--------	------	----	------	----	------	--	---

282756	286734	1,00		0,50	[C1] gui.h MyWindow is public	2,00		gui.cc : No need for the Gtk::RESPONSE_CANCEL case, already handled by the default. simulation.cc : l545, l1042, l459 wrong indentation. I think that the linefeeds you add don't add much to the readability of the code, I think it would be better to remove them.
282836	302583	1,00		1,00		2,00	[L1] tools.cc : l46, l154 player.cc : l205, gui.cc : l202 (more generally, if you put a linefeed after a if then indent) [L2] map.h : l69	Instead of pow(x, 2) use x*x depending on the compiler the second one will perform as fast or faster than the first one.

282844	288453	1,00		1,00		0,00	<p>[L1] gui.cc : l113, l248  player.cc : l104, l126  simulation.cc : l242, l1130  player.h : l11, l47 (different  indentation styles for public,  private and protected) [L2]  tools.cc  l177, l181, l204, l205, l218, l220  tools.h l71, l74</p>	<p>Don't indent public, protected and private (e.g. player.h). Don't do if(x) return true else return false, do return x (e.g. supp_cercle_carre in tools.cc)</p>
282988	284213	1,00	ok	1,00	ok	2,00	<p>[L1]ball.cc:60-62 ;  graphique.cc:175,  player.cc:60-62</p>	<p>Code très propre dans son ensemble - bon travail</p>

283111	284430	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]gui.cc 271-284	only a warning
283183	296952	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Il y a quelques problèmes de ligne trop longues mais sinon les conventions sont respectées
283196	284316	1,00		1,00		2,00		De longues conditions de 'if' qui sont peu lisibles à cause de l'absence d'accolade. En général très joli code

283391	289122	1,00		0,50	[C1] gui.h : l33	1,00	[L1] gui.cc : l90,l378 projet.cc : l29 simulation.cc : l516,l667,l996	Keep the same indentation everywhere (e.g. MyMap and obstacles in gui.h and map.h). Avoid if(x); else y do if(!x) y (e.g. simulation.cc in lecture)
283395	288243	1,00		1,00		2,00	[L2] Waring: ball.cc line 119	



283419	282287	1,00	ok	0,00	<p>Attention, il peut sembler plus joli de tout mettre dans le .h mais il faut absolument externaliser vos méthodes (au moins les setters).</p> <p>De plus, il est absolument interdit d'avoir des variables globales dans ce projet (celles de main par exemple) ou d'attributs publics (gui.h) car cela brise l'encapsulation du programme.</p>	1,00	[L1] simulation.cpp : 744 (par exemple)	<p>Le code est en général bien indenté et est assez propre. Cependant, essayez de mettre plus qu'un espace pour l'indentation du code. Evitez autant que possible les Magic Numbers (non pénalisés ce rendu) en favorisant des constantes #define.</p> <p>Attention aussi au wrapping (3 lignes) qui auraient pu vous faire perdre un point supplémentaire.</p>
--------	--------	------	----	------	---	------	---	---

283442	287811	1,00		1,00		2,00		Perfect
283470	286317	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok

283616	301494	1,00		1,00		2,00	[L1] simulation.cc : l650	The class comments in tools.h are redundant, they might be removed. Instead of if(x) return true else return false use return x. Don't use global variables! (e.g. in player.cc don't declare vectPlayer without the "static" keyword otherwise everytime the .cc file is included a new attribute will be created for that include).
283652	303039	1,00		1,00		2,00	[L1] player.cc : l41, ball.cc : l31	When initializing multiple variables of the same type put the type of each of them, I think it will be clearer for someone else reading the code. Don't indent {} after your initialization list.
283670	286570	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très propre (à une ligne trop longue près)

283792	287054	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
283796	286386	1,00	Good	1,00	Good	1,00	[L2] simulation.cc 26,115,152,161,783	Code style is in overall correct, but simulation.cc is a bit messy and hard to read

284024	289159	1,00	ok	0,00	Global variables are forbidden (player.cc:30,31)	2,00		
284194	287056	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
284196	299245	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok

284213	282988	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]ball.cc:60-62 ; graphique.cc:175, player.cc:60-62	Code très propre dans son ensemble - bon travail
284284	282565	1,00		0,50	[C2] simulation.h (Collision_signal)	2,00	[L1] warning: simulation.cc:898	Attention aux lignes trop longues (tools.h:77) En cas de ligne trop longue, aligner indenter les "wrapping lines".

284316	283196	1,00		1,00		2,00		De longues conditions de 'if' qui sont peu lisibles à cause de l'absence d'accolade. En général très joli code
284402	289234	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très clair.

284430	283111	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]gui.cc 271-284	only a warning
284529	282409	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code propre, mais attention à bien rester cohérent sur l'ensemble du projet sur l'utilisation des accolades (en particulier sur les instructions contrôlée d'une seule ligne).
284564	289285	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Aucune faute ! Bravo ! Pensez peut-être à espacer d'avantage votre code



284867	296833	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]gui.cc:353, 372 ; map.cc:218 ; simulation.cc:36,39, 98...	Attention à la longueur de vos indentations, qui est changeante. Plusieurs erreurs d'indentation. Attention, dans l'ensemble la qualité du style est très variable
284888	286950	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]map.cc:117,150 player.cc:85	Attention aux quelques oublis d'indentation !

284896	301437	1,00	Good	1,00	Good	1,00	[L2] Simulation.cc 271,273,353,354,377,378	Be careful with how you comment ...
--------	--------	------	------	------	------	------	---	-------------------------------------

285416	289276	1,00		0,50	[C1] simulation.h : l21	1,00	[L1] simulation.cc : l92, l208, l418, l557, l606, l670, l732, l1000 player.cc : l83, l100 map.cc : l29, l61 gui.cc : l152, l157, l172	<p>Try to better partition the work among the different classes and files, it would improve simulation.cc readability, also use tool functions it would avoid the repetition of code you have everywhere, it takes you more time to modify and your code is error prone.</p> <p>Don't use defines as functions, you might miss a parenthesis when doing so and break your code. Instead of having huge condition in your ifs create variables and use or/and with these variables. Put linefeeds in if blocks (e.g. <code>deplacement_droit</code> in simulation.cc)</p>
286317	283470	1,00	ok	1,00	ok	2,00	ok	

286386	283796	1,00	Good	1,00	Good	1,00	[L2] simulation.cc 26,115,152,161,783	Code style is in overall correct, but simulation.cc is a bit messy and hard to read
286570	283670	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très propre (à une ligne trop longue près)

286641	286721	1,00		1,00		2,00		Good
--------	--------	------	--	------	--	------	--	------

286721	286641	1,00		1,00		2,00		Good
--------	--------	------	--	------	--	------	--	------

286734	282756	1,00		0,50	[C1] gui.h MyWindow is public	2,00		gui.cc : No need for the Gtk::RESPONSE_CANCEL case, already handled by the default. simulation.cc : l545, l1042, l459 wrong indentation. I think that the linefeeds you add don't add much to the readability of the code, I think it would be better to remove them.
286830	289281	1,00		1,00		1,00	[L1] simulation.cc:{101,105,110,116,...}	Attention à l'indentation un peu partout! Mis à part ça, très bon code; les commentaires sont bienvenus !

286950	284888	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]map.cc:117,150 player.cc:85	Attention aux quelques oublis d'indentation !
--------	--------	------	----	------	----	------	------------------------------------	---



286955	282435	1,00	Good	0,50	[C2] player.h	2,00	Warning : [L2] tools.cc 346	Good style in general !
--------	--------	------	------	------	---------------	------	-----------------------------	-------------------------

286962	301464	1,00	ok	1,00	ok	2,00	ok	Très bon travail sur le style ! Le code est vraiment propre et agréable à lire
287015	296048	1,00		1,00		1,00		Code simulation.cc lines 14-29 is absolutely illisible. You should have used the same indentation spacing in the whole code (you sometimes do 2 spaces, sometimes 4 spaces to indent)

287038	297846	0,00	[A2.2] glibmm dans simulation.h	1,00	-	2,00	-	Très bien indenté. On comprend directement votre code
287054	283792	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok

287056	284194	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
287173	301560	1,00		1,00		1,00	[L2] simulation.cc lines 683, 690, 704, 709, 710, .....	
287327	287388	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Belle présentation !
287388	287327	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Belle présentation !

287433	300540	1,00	-	1,00	-	1,00	[L2]basicFunctions.cc:9,10,13 0-133,188-191,...	La présentation est correct mais vous avez de problèmes d'indentation
287459	302017	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Code parfait
287480								

287609	282416	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]simulation.cc : 689	ok. Attention à l'étourderie dans simulation.cc
287725	288407	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Très bien présenté !
287759	295954	1,00		1,00		1,00	[L2] simulation.cc line 366, 389-342, 455, 511, player.h line 25, ball.h line 16, ball.cc line 9	

287800	282657	1,00		0,50	[C1] gui.h : l37	0,00	[L1] map.cc : l353, l395, l235 player.cc : l191, l198 [L2] ball.h : l59,l76,l85,l94,l103,l118 player.h : l63, l70 ball.cc : l276, l321	Avoid if(x) return true else return false and do just return x (e.g. cas_vertical in simulation.cc). Use auxiliary variables for conditions (e.g. premiers_spots_adjacents in simulation.cc)
--------	--------	------	--	------	------------------	------	---	---

287811	283442	1,00		1,00		2,00		Perfect
--------	--------	------	--	------	--	------	--	---------



288166	282515	1,00	ok	0,50	[C2] : vous implémentez des fonctions dans tools.h	1,00	[L1] : ball.cc 25, 61, 101, map.cc 136, player.cc: 26	Vous double indentez en permanence, faites plus attention au respect des conventions !
--------	--------	------	----	------	--	------	---	--

288243	283395	1,00		1,00		2,00	[L2] Waring: ball.cc line 119	
--------	--------	------	--	------	--	------	-------------------------------	--

288252	303011	1,00	Good	0,50	[C2] player.h	0,00	[L1] player.cc 190,264,271,301,414,477 ; simulation.cc 355 [L2] player.cc 154,258,334,413,425 ; simulation.cc 353 ; ball.cc 74	Good comments, be more careful with the indentation
--------	--------	------	------	------	---------------	------	---	---

288287	299554	1,00	Good	1,00	Good	2,00	ok	Very good code style !
--------	--------	------	------	------	------	------	----	------------------------

288312	296165	1,00		0,00	[C2] gui.h, ~Dessin, ~Interface, doOneStep, setSim	1,00	[L1] projet.cc:15, simulation.cc:{34,332,520,53 4}, map.cc:{73,55}	Beaucoup de duplication de code dans simulation.cc pour les collisions, caseHeautGauche etc Restez cohérents avec votr indentation: 2 ou 4 espaces ? Attention aussi à réindenter du code que vous sortez d'un block.
288407	287725	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Très bien présenté !

288453	282844	1,00		1,00		0,00	[L1] gui.cc : l113, l248 player.cc : l104, l126 simulation.cc : l242, l1130 player.h : l11, l47 (different indentation styles for public, private and protected) [L2] tools.cc l177, l181, l204, l205, l218, l220 tools.h l71, l74	Don't indent public, protected and private (e.g. player.h). Don't do if(x) return true else return false, do return x (e.g. supp_cercle_carre in tools.cc)
--------	--------	------	--	------	--	------	--	--

288530	279202	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]simulation.cc:152, 242, 253	Code très soigné et lisible - bon travail
288580	288825	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok

288602	282708	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très propre, bravo pour le soin apporté.
288820	282211	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Très belle présentation. Les fonctions sont clairement séparées.



288825	288580	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
288838	289028	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok

289028	288838	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
289067	275336	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Bravo pour la grande rigueur apportée au style du code, celui-ci est très clair et bien commenté. Suggestion d'amélioration : utiliser le mot clef static pour vos variables statiques

289121	296142	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Superbe code, rien à dire
289122	283391	1,00		0,50	[C1] gui.h : l33	1,00	[L1] gui.cc : l90,l378 projet.cc : l29 simulation.cc : l516,l667,l996	Keep the same indentation everywhere (e.g. MyMap and obstacles in gui.h and map.h). Avoid if(x); else y do if(!x) y (e.g. simulation.cc in lecture)

289159	284024	1,00	ok	0,00	Global variables are forbidden (player.cc:30,31)	2,00		
289188	295855	1,00		1,00		1,00	[L1] simulation.cc l121, l574,gui.cc : l299, l358, l416 ball.cc : l280 be consistent in your indentation	Don't indent the private, protected and public keywords.

289234	284402	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très clair.
--------	--------	------	----	------	----	------	--	------------------

289256	282360	1,00	ok	0,00	<p>L'encapsulation et surtout l'externalisation sont très bien gérés. Attention tout de même à la variable globale dans gui.cc (initWindow) qui n'est surmonté qu'une étourderie. (Rappel : les variables globales sont strictement interdites selon les conventions)</p>	1,00	<p>[L1] gui.cc : 95,318 player.h 51 map.h 28 gui.h 56</p>	<p>Le code est propre et bien indenté en général (sauf quelques oublis/ajouts aléatoires, ils auraient pu être évités par une relecture du code). Je trouve 2 espaces un peu trop faible pour l'indentation et favoriserais plutôt la touche TAB (4 espaces) mais ce n'est que mon avis personnel et conseil pour les prochains projets.</p>
--------	--------	------	----	------	---	------	---	--

289276	285416	1,00		0,50	[C1] simulation.h : l21	1,00	[L1] simulation.cc : l92, l208, l418, l557, l606, l670, l732, l1000 player.cc : l83, l100 map.cc : l29, l61 gui.cc : l152, l157, l172	<p>Try to better partition the work among the different classes and files, it would improve simulation.cc readability, also use tool functions it would avoid the repetition of code you have everywhere, it takes you more time to modify and your code is error prone.</p> <p>Don't use defines as functions, you might miss a parenthesis when doing so and break your code. Instead of having huge condition in your ifs create variables and use or/and with these variables. Put linefeeds in if blocks (e.g. <code>deplacement_droit</code> in <code>simulation.cc</code>)</p>
289281	286830	1,00		1,00		1,00	[L1] simulation.cc:{101,105,110,116,...}	<p>Attention à l'indentation un peu partout! Mis à part ça, très bon code; les commentaires sont bienvenus !</p>
289285	284564	1,00	-	1,00	-	2,00	-	<p>Aucune faute ! Bravo ! Pensez peut-être à espacer d'avantage votre code</p>

289304	295808	1,00	Good	1,00	Good	2,00	Warning : simulation.cc and ball.cc doesn't use the same convention for the indentation as the one use in the rest of the project	Globally good style, sometimes hard to read the code as you use many inline conditional statement.
--------	--------	------	------	------	------	------	---	--



289324	289596	1,00	ok	0,00	[C1] Attention ! Les variables globales sont strictement interdites dans le cadre de ce projet (gui.h) De plus, vous devriez définir toutes vos fonctions de .cc comme static (pour améliorer l'encapsulation, même si un .cc n'est censé jamais être inclus).	2,00		ok
289596	289324	1,00	ok	0,00	[C1] Attention ! Les variables globales sont strictement interdites dans le cadre de ce projet (gui.h) De plus, vous devriez définir toutes vos fonctions de .cc comme static (pour améliorer l'encapsulation, même si un .cc n'est censé jamais être inclus).	2,00		ok

290067	300669	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Très beau code, bravo !
--------	--------	------	----	------	----	------	--	-------------------------

290470	296032	1,00	Good	1,00	Good	2,00	[L1] Tools.cc 18 ; Map.cc 242 ; gui.cc 63	Warning : The style is sometimes unusual, even if it is in general coherent throughout the code.
295758	296442	1,00		1,00		2,00	[L1] tools.cc : l252, simulation.cc : l415, l407, player..cc : l56	Don't indent public, protected and private keywords. When doing squares don't use pow(x, 2) instead use x*x, depending on the compiler the second one is as efficient or more efficient than the first one. Instead of using multiple ifs and then return true if one is true, create variables and then return x or y or z. Put a linefeed and indent your case blocks. Avoid if(x){} else {y} do if(!x){y}. Don't indent the {} after your initialization list.

295784	296046	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	----	------	--	----

295808	289304	1,00	Good	1,00	Good	2,00	Warning : simulation.cc and ball.cc doesn't use the same convention for the indentation as the one use in the rest of the project	Globally good style, sometimes hard to read the code as you use many inline conditional statement.
--------	--------	------	------	------	------	------	---	--

295821	299895	1,00		1,00		1,00	[L2] gui.cc line 267, simulation.cc 1121-1123	You should really avoid things like lines 609-638 in simulation.cc: break into functions cause this is hardly readable
--------	--------	------	--	------	--	------	--	--

295855	289188	1,00		1,00		1,00	[L1] simulation.cc l121, l574,gui.cc : l299, l358, l416 ball.cc : l280 be consistent in your indentation	Don't indent the private, protected and public keywords.
--------	--------	------	--	------	--	------	---	---

295890	302360	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	----	------	--	----



295927	300882	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]projet.cc:48-49, gui.cc:69	Bon travail sur le style et la propreté du code
295954	287759	1,00		1,00		1,00	[L2] simulation.cc line 366, 389-342, 455, 511, player.h line 25, ball.h line 16, ball.cc line 9	

296023	296815	1,00		1,00		0,00	[L2] map.cc:50, floyd.cc:{162,163,172,365,369,391}, warning: huge functions [L1] floyd.cc:{432,340,337,262}	Aérez votre code, mettez des espaces et des sauts de ligne; n'abusez pas des 'for' et 'if' sans accolades. C'est risqué.
--------	--------	------	--	------	--	------	---	---

296026	301418	1,00	Ok, mais pourquoi avoir supprimé le module tools ?	1,00	Ok	2,00		Code très clair.
--------	--------	------	--	------	----	------	--	------------------

296032	290470	1,00	Good	1,00	Good	2,00	[L1] Tools.cc 18 ; Map.cc 242 ; gui.cc 63	Warning : The style is sometimes unusual, even if it is in general coherent throughout the code.
--------	--------	------	------	------	------	------	--	--

296046	295784	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
296048	287015	1,00		1,00		1,00		Code simulation.cc lines 14-29 is absolutely illisible. You should have used the same indentation spacing in the whole code (you sometimes do 2 spaces, sometimes 4 spaces to indent)

296050	297097	1,00	ok	1,00	ok	2,00	Warning : [L1] : ball.h, player.h, gui.h, actor.h, map.h ...	Warning : Il ne faut pas double-indentier les méthodes et attributs de classe dans les .h, ni indentier les mots clés private et public
296057	301225	1,00		1,00		1,00	[L1] simulation.h:{80,87,106,108}	Attention à l'indentation, et utilisez des accolades après des 'if's dont les conditions prennent plusieurs lignes, pour aider à la lisibilité.

296093	300411	1,00		1,00		1,00	[L1] accolades fonctions et blocks incohérentes	Pour initialize_distances, cette encapsulation de blocks est assez disgracieuse; vous pouvez inverser les ifs dans le fors pour break dans le cas où la condition n'es pas vérifiée, au lieu de continuer si la condition est vérifiée. Ça permettrait de réduire de 3 ou 4 indentations.
296142	289121	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Superbe code, rien à dire

296165	288312	1,00		0,00	[C2] gui.h, ~Dessin, ~Interface, doOneStep, setSim	1,00	[L1] projet.cc:15, simulation.cc:{34,332,520,53 4}, map.cc:{73,55}	Beaucoup de duplication de code dans simulation.cc pour les collisions, caseHeautGauche etc Restez cohérents avec votr indentation: 2 ou 4 espaces ? Attention aussi à réindenter du code que vous sortez d'un block.
--------	--------	------	--	------	--	------	--	---



296169	302659	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1] : player.cc 18 map.cc 40 gui.cc 258 ball.cc 12 46	Vous double indentez régulièrement et mélangez plusieurs styles pour les if a instruction unique
--------	--------	------	----	------	----	------	---	---

296235	297075	1,00	-	1,00	-	2,00	-	La présentation de votre code est excellente ! bravo !
296372	303028	1,00		0,00	[C1] global variable 'color' in gui.h [C2] loadGmae, setGameSta, etc	1,00	[L1] projet.cc:{14,51}, player.cc:{17}, tools.h:{24,30}	Attention à l'indentation et aux fautes d'inattention. Indentez aussi les arguments d'un appel avec beaucoup de paramètres correctement pour améliorer la lisibilité.

296399	296487	1,00	Ok	1,00	Ok	1,00	[L1] il manque de très nombreuses tabulations, les conventions sur l'utilisation des accolades ne sont pas cohérentes sur tout le projet.	Le code est assez difficile à lire à cause du manque de tabulations et de retours à la ligne.
296442	295758	1,00		1,00		2,00	[L1] tools.cc : l252, simulation.cc : l415, l407, player..cc : l56	Don't indent public, protected and private keywords. When doing squares don't use pow(x, 2) instead use x*x, depending on the compiler the second one is as efficient or more efficient than the first one. Instead of using multiple ifs and then return true if one is true, create variables and then return x or y or z. Put a linefeed and indent your case blocks. Avoid if(x){} else {y} do if(!x){y}. Don't indent the {} after your initialization list.

296487	296399	1,00	Ok	1,00	Ok	1,00	[L1] il manque de très nombreuses tabulations, les conventions sur l'utilisation des accolades ne sont pas cohérentes sur tout le projet.	Le code est assez difficile à lire à cause du manque de tabulations et de retours à la ligne.
296643	299689	1,00		1,00		1,00	[L1] accolades fonctions et blocks pas cohérents	Aérez votre code avec des espaces entre les accolades et les opérateurs

296644	298386	1,00	ok	1,00	ok	2,00
--------	--------	------	----	------	----	------

Warning [L1] : si vous décidez de mettre des accolades à vos case, faites le partout et n'oubliez pas correctement indenter les accolades fermantes

296759	271829	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
296815	296023	1,00		1,00		0,00	[L2] map.cc:50, floyd.cc:{162,163,172,365,369,391}, warning: huge functions [L1] floyd.cc:{432,340,337,262}	Aérez votre code, mettez des espaces et des sauts de ligne; n'abusez pas des 'for' et 'if' sans accolades. C'est risqué.

296816	301033	1,00	ok	0,50	[C2] Il faut externaliser les méthodes de la classe Game de simulation.cc pour rendre la définition de la classe la plus lisible et simple possible.	2,00		ok
296827	299894	1,00	ok	0,00	Attention à bien externaliser les méthodes de vos classes. Seules les listes d'initialisation et les fonctions get sont tolérées dans le .h (ball.h [Balls], map.h, player.h)	2,00		ok

296833	284867	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]gui.cc:353, 372 ; map.cc:218 ; simulation.cc:36,39, 98...	Attention à la longueur de vos indentations, qui est changeante. Plusieurs erreurs d'indentation. Attention, dans l'ensemble la qualité du style est très variable
296867	300131	1,00	-	1,00	-	2,00	[L1]gui.cc:263,simulation.cc:576,tools.cc:79-80	Vous avez fait un bel effort pour les conventions de programmation mais il y a quelques oublis à certains endroits de votre code (à une faute près de la perte d'un point)
296935	301358	0,00	[A2.2]simulation.cc:14  There must be no dependency to GTKmm in any Model module.	0,00	[C1]aStar.cc:35 Public attributes are forbidden	2,00		The code is well-documented and well-indented.



296952	283183	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Il y a quelques problèmes de ligne trop longues mais sinon les conventions sont respectées
297075	296235	1,00	-	1,00	-	2,00	-	La présentation de votre code est excellente ! bravo !

297097	296050	1,00	ok	1,00	ok	2,00	Warning : [L1] : ball.h, player.h, gui.h, actor.h, map.h ...	Warning : Il ne faut pas double-indentier les méthodes et attributs de classe dans les .h, ni indenter les mots clés private et public
--------	--------	------	----	------	----	------	--	--

297151	301452	1,00	ok	1,00	warning: map.cc: 13-19	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	------------------------	------	--	----

297176	301998	1,00	Good	1,00	Good	2,00	[L2] detectionErreur.cc 29 ; gui.cc 87 ; simulation.cc 508	Many redundant code, otherwise it's good !
297846	287038	0,00	[A2.2] glibmm dans simulation.h	1,00	-	2,00	-	Très bien indenté. On comprend directement votre code

298011	302747	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Style très clair, bravo.
298386	296644	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Warning [L1] : si vous décidez de mettre des accolades à vos case, faites le partout et n'oubliez pas correctement indenter les accolades fermantes

299245	284196	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
299479	299496	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très clair.

299496	299479	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très clair.
299554	288287	1,00	Good	1,00	Good	2,00	ok	Very good code style !

299561	300845	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]ball.cc:13, 18, 26 ; gui.cc:206, 210 ; map.h:9 ; projet.cc:21-23...	Attention à l'inconstance dans la longueur et la qualité des indentations.
299689	296643	1,00		1,00		1,00	[L1] accolades fonctions et blocks pas cohérents	Aérez votre code avec des espaces entre les accolades et les opérateurs
299724	301959	1,00	ok	0,00	ATTENTION, les variables globales sont totalement interdites dans le cadre de ce projet. Vous en avez déclaré 11, elles devraient être static pour garantir l'encapsulation de votre module.	2,00	[L1]player.cc:93	Code propre dans l'ensemble, attention à l'oubli.



299882	301272	1,00		1,00		1,00	[L1] map.h : l17 map.cc : l153, l154, l182, l261 gui.cc : l72, l92, l227	Even if attributes are private by default in classes do put the "private" keyword. Instead of if(x) return true else return false just return x (e.g. intersection_cercle_carre in tools.cc).. Put a linefeed before your breaks in the case instruction. If the colors array never changes you can make it const.
--------	--------	------	--	------	--	------	--	--

299892	300594	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1] : gui.cc 17, 31, 103 map.h: 8 gui.h 17	Votre code est très difficile à comprendre, en partie à cause de la mauvaise indentation
--------	--------	------	----	------	----	------	--	--

299894	296827	1,00	ok	0,00	Attention à bien externaliser les méthodes de vos classes. Seules les listes d'initialisation et les fonctions get sont tolérées dans le .h (ball.h [Balls], map.h, player.h)	2,00		ok
299895	295821	1,00		1,00		1,00	[L2] gui.cc line 267, simulation.cc 1121-1123	You should really avoid things like lines 609-638 in simulation.cc: break into functions cause this is hardly readable

300131	296867	1,00	-	1,00	-	2,00	[L1]gui.cc:263,simulation.cc:576,tools.cc:79-80	Vous avez fait un bel effort pour les conventions de programmation mais il y a quelques oublis à certains endroits de votre code (à une faute près de la perte d'un point)
300253	302703	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Convention de programmation respectées !
300411	296093	1,00		1,00		1,00	[L1] accolades fonctions et blocks incohérentes	Pour initialize_distances, cette encapsulation de blocks est assez disgracieuse; vous pouvez inverser les ifs dans le fors pour break dans le cas où la condition n'es pas vérifiée, au lieu de continuer si la condition est vérifiée. Ça permettrait de réduire de 3 ou 4 indentations.

300443	301030	1,00	Projet.cc n'est pas un module qui va être inclu ailleurs, donc pas de .h (pas penalisé)	1,00		1,00	[L1] simulation.cpp lines 515- 548	Code simulation.cpp lines 515-548 is absolutely illisible.
--------	--------	------	---	------	--	------	---------------------------------------	---

300456	301829	1,00	Good	1,00	Good	0,00	[L1] simulation.cc 473,478,578,585,589 ; Mainwindow.cc 280 [L2] simulation.cc 7,13,23,29,269,274,281, ...	Style correct in general, but there are many strange indentation.
300540	287433	1,00	-	1,00	-	1,00	[L2]basicFunctions.cc:9,10,13 0-133,188-191,...	La présentation est correct mais vous avez de problèmes d'indentation

300558	302896	1,00	Good	1,00	Good	0,00	[L1] simulation.cc 684,687 ; map.cc 624,627,630 [L2] simulation.cc 252, 256, 282, 285 ...	Be careful with your indentation. I've noticed that you use 2-space tab, but if someone look at your code with a 4-space tab, then there are some incoherence between when you use "tab" or 2 times "space".
--------	--------	------	------	------	------	------	--	--

300559	302674	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1] gui.cc:157,178,234,232,236,2 39...
--------	--------	------	----	------	----	------	---

Attention à bien indenter les instructions après vos  
"if" même si elles sont uniques.



300594	299892	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1] : gui.cc 17, 31, 103 map.h: 8 gui.h 17	Votre code est très difficile à comprendre, en partie à cause de la mauvaise indentation
--------	--------	------	----	------	----	------	--	--

300615	301581	1,00	ok	1,00		2,00		ok
300620	301641	1,00	ok	1,00	ok	2,00	warning [L1] gui.cc 289,	ok

300669	290067	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Très beau code, bravo !
--------	--------	------	----	------	----	------	--	-------------------------

300803	301708	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]verify.cc:170 ; simulation.cc:68, 100 ; main.cc:27 ; gui.cc:40-113	Code plutôt propre dans son ensemble, dommage que quelques oublis subsistent
300845	299561	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]ball.cc:13, 18, 26 ; gui.cc:206, 210 ; map.h:9 ; projet.cc:21-23...	Attention à l'inconstance dans la longueur et la qualité des indentations.

300882	295927	1,00	ok	1,00	ok	2,00	[L1]projet.cc:48-49, gui.cc:69	Bon travail sur le style et la propreté du code
301001	302551	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]ball.cc:22-23 ; map.cc:25, 29-30, 36, 40-41 ; gui.cc:282 ; map.h:13, 19...  [L2]ball.h:9, map.h:10, player.h:12	Attention insuffisante portée à la révision du style

301030	300443	1,00	Projet.cc n'est pas un module qui va être inclus ailleurs, donc pas de .h (pas pénalisé)	1,00		1,00	[L1] simulation.cpp lines 515-548	Code simulation.cpp lines 515-548 is absolutely illisible.
301033	296816	1,00	ok	0,50	[C2] Il faut externaliser les méthodes de la classe Game de simulation.cc pour rendre la définition de la classe la plus lisible et simple possible.	2,00		ok

301225	296057	1,00		1,00		1,00	[L1] simulation.h:{80,87,106,108}	Attention à l'indentation, et utilisez des accolades après des 'if's dont les conditions prennent plusieurs lignes, pour aider à la lisibilité.
301265	301403	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok

301272	299882	1,00		1,00		1,00	[L1] map.h : l17 map.cc : l153, l154, l182, l261 gui.cc : l72, l92, l227	Even if attributes are private by default in classes do put the "private" keyword. Instead of if(x) return true else return false just return x (e.g. intersection_cercle_carre in tools.cc).. Put a linefeed before your breaks in the case instruction. If the colors array never changes you can make it const.
301291	276861	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Code très propre et sans erreur
301358	296935	0,00	[A2.2]simulation.cc:14  There must be no dependency to GTKmm in any Model module.	0,00	[C1]aStar.cc:35 Public attributes are forbidden	2,00		The code is well-documented and well-indented.



301403	301265	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	----	------	--	----

301411	302276	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très clair.
--------	--------	------	----	------	----	------	--	------------------

301418	296026	1,00	Ok, mais pourquoi avoir supprimé le module tools ?	1,00	Ok	2,00		Code très clair.
--------	--------	------	--	------	----	------	--	------------------

301437	284896	1,00	Good	1,00	Good	1,00	L2[Simulation.cc] 271,273,353,354,377,378	Be careful with how you comment ...
--------	--------	------	------	------	------	------	--	-------------------------------------

301452	297151	1,00	ok	1,00	warning: map.cc: 13-19	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	------------------------	------	--	----

301464	286962	1,00	ok	1,00	ok	2,00	ok	Très bon travail sur le style ! Le code est vraiment propre et agréable à lire
301494	283616	1,00		1,00		2,00	[L1] simulation.cc : l650	The class comments in tools.h are redundant, they might be removed. Instead of if(x) return true else return false use return x. Don't use global variables! (e.g. in player.cc don't declare vectPlayer without the "static" keyword otherwise everytime the .cc file is included a new attribute will be created for that include).

301560	287173	1,00		1,00		1,00	[L2] simulation.cc lines 683, 690, 704, 709, 710, .....	
--------	--------	------	--	------	--	------	--	--

301581	300615	1,00	ok	1,00		2,00		ok
--------	--------	------	----	------	--	------	--	----



301595	302759	1,00	ok	1,00	ok	2,00	ok	Très bon travail sur le style ! Le code est vraiment propre et agréable à lire
--------	--------	------	----	------	----	------	----	--

301633	302909	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
301641	300620	1,00	ok	1,00	ok	2,00	warning [L1] gui.cc 289,	ok

301708	300803	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]verify.cc:170 ; simulation.cc:68, 100 ; main.cc:27 ; gui.cc:40-113	Code plutôt propre dans son ensemble, dommage que quelques oublis subsistent
--------	--------	------	----	------	----	------	--	---

301750	302031	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]ball.cc:22 ; gui.cc:177-200, map.cc:14-22 ; simulation.cc:56-113	Qualité de l'indentation très variable - sinon bien
--------	--------	------	----	------	----	------	--	---

301766	302289	1,00		1,00		2,00	[L2] Warning: lecture.cc line 153, gui.cc line 37	
--------	--------	------	--	------	--	------	---	--

301829	300456	1,00	Good	1,00	Good	0,00	[L1] simulation.cc 473,478,578,585,589 ; Mainwindow.cc 280 [L2] simulation.cc 7,13,23,29,269,274,281, ...	Style correct in general, but there are many strange indentation.
301836	303153	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok

301881	273712	1,00		1,00		2,00		Perfect
301949	302565	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok

301956	301994	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
301959	299724	1,00	ok	0,00	ATTENTION, les variables globales sont totalement interdites dans le cadre de ce projet. Vous en avez déclaré 11, elles devraient être static pour garantir l'encapsulation de votre module.	2,00	[L1]player.cc:93	Code propre dans l'ensemble, attention à l'oubli.
301994	301956	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok



301998	297176	1,00	Good	1,00	Good	2,00	[L2] detectionErreur.cc 29 ; gui.cc 87 ; simulation.cc 508	Many redundant code, otherwise it's good !
--------	--------	------	------	------	------	------	---	--

302017	287459	1,00	ok	1,00	ok	2,00		Code parfait
--------	--------	------	----	------	----	------	--	--------------

302031	301750	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]ball.cc:22 ; gui.cc:177-200, map.cc:14-22 ; simulation.cc:56-113	Qualité de l'indentation très variable - sinon bien
302076	270354	1,00	ok	0,00	L'encapsulation de votre projet est bon et vos méthodes sont toutes externalisées c'est très bien. Dommage pour la petite étourderie : [C1]gui.h:15	2,00	[L1] gui.cc:183 (oubli) , obstacle.cc:152 (double indentation)	Très bon style dans l'ensemble. Je trouverais juste plus clair si vous mettiez à la ligne les instructions uniques après un if (plutôt que sur la même ligne).

302276	301411	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Code très clair.
--------	--------	------	----	------	----	------	--	------------------

302289	301766	1,00		1,00		2,00	[L2] Warning: lecture.cc line 153, gui.cc line 37	
--------	--------	------	--	------	--	------	---	--

302327	302584	1,00	ok	1,00	warning: map.cc: 23-31	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	------------------------	------	--	----

302360	295890	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
302551	301001	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1]ball.cc:22-23 ; map.cc:25, 29-30, 36, 40-41 ; gui.cc:282 ; map.h:13, 19...  [L2]ball.h:9, map.h:10, player.h:12	Attention insuffisante portée à la révision du style

302565	301949	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
302583	282836	1,00		1,00		2,00	[L1] tools.cc : l46, l154 player.cc : l205, gui.cc : l202 (more generally, if you put a linefeed after a if then indent) [L2] map.h : l69	Instead of pow(x, 2) use x*x depending on the compiler the second one will perform as fast or faster than the first one.



302584	302327	1,00	ok	1,00	warning: map.cc: 23-31	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	------------------------	------	--	----

302659	296169	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1] : player.cc 18 map.cc 40 gui.cc 258 ball.cc 12 46	Vous double indentez régulièrement et mélangez plusieurs styles pour les if a instruction unique
--------	--------	------	----	------	----	------	---	---

302674	300559	1,00	ok	1,00	ok	1,00	[L1] gui.cc:157,178,234,232,236,239...	Attention à bien indenter les instructions après vos "if" même si elles sont uniques.
302703	300253	1,00	-	1,00	-	2,00	-	Convention de programmation respectées !

302747	298011	1,00	Ok	1,00	Ok	2,00		Style très clair, bravo.
--------	--------	------	----	------	----	------	--	--------------------------

302759	301595	1,00	ok	1,00	ok	2,00	ok	Très bon travail sur le style ! Le code est vraiment propre et agréable à lire
--------	--------	------	----	------	----	------	----	--

302896	300558	1,00	Good	1,00	Good	0,00	[L1] simulation.cc 684,687 ; map.cc 624,627,630 [L2] simulation.cc 252, 256, 282, 285 ...	Be careful with your indentation. I've noticed that you use 2-space tab, but if someone look at your code with a 4-space tab, then there are some incoherence between when you use "tab" or 2 times "space".
--------	--------	------	------	------	------	------	--	--

302909	301633	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok
--------	--------	------	----	------	----	------	--	----

303011	288252	1,00	Good	0,50	[C2] player.h	0,00	[L1] player.cc 190,264,271,301,414,477 ; simulation.cc 355 [L2] player.cc 154,258,334,413,425 ; simulation.cc 353 ; ball.cc 74	Good comments, be more careful with the indentation
--------	--------	------	------	------	---------------	------	---	---



303028	296372	1,00		0,00	[C1] global variable 'color' in gui.h [C2] loadGmae, setGameSta, etc	1,00	[L1] projet.cc:{14,51}, player.cc:{17}, tools.h:{24,30}	Attention à l'indentation et aux fautes d'inattention. Indentez aussi les arguments d'un appel avec beaucoup de paramètres correctement pour améliorer la lisibilité.
303039	283652	1,00		1,00		2,00	[L1] player.cc : l41, ball.cc : l31	When initializing multiple variables of the same type put the type of each of them, I think it will be clearer for someone else reading the code. Don't indent {} after your initialization list.
303153	301836	1,00	ok	1,00	ok	2,00		ok