* **Variables non-nommées/mal initialisées**

- Français/anglais

- Le chemin d'accès l'image du fond est un chemin absolu et non un chemin relatif

- CamelCase pas toujours respecté

- beaucoup de valeurs numériques directement au lieu de constantes

**Problème algorithmique**

- manque une case ligne 172

 - Le jeu se lance, peu importe ou on clique sur l'écran (ligne 142 à 144, void mousePressed);

 - chargement de la mauvaise image pour la raquette 2

 - mouseonPlay est inutile, le dessin pourrait être fait dans le if -else précédent

**Problème de conception**

- les constantes liées à la balle devraient être déclarées dans l'onglet Ball; pour mouseonPlay, en CamelCase mouseOnPlay

-  plutot que d'utiliser 4 valeurs par rectangle de lecture, on aurait pu définir un classe rectangle + utile pour simplifier la fonction de collision

 - Le joueur 1 ne peut pas jouer en même temps que le joueur 2 (pas forcément une erreur?)

- l'instruction ligne 101 devrait être dans une fonction

- on pourrait redécouper les fonctions de collision pour distinguer les coolisions avec les murs de celles avec les raquettes

- la fonction point() retourne un booléen inutile et inutilisé

- il faudrait ajouter 2 onglets (ou classes) pour gérer le menu et le jeu

- la ball ne connait que 2 types de raquettes (la 1 et les autres)

- le constructeur de racket devrait prendre l'image en paramètre

**Duplication de code**

- la réinitialisation de la balle est faite à 3 endroits dans le code.

**Divers**

- Les commentaires de la fonction setup sont inutiles (n'apportent aucune information)

- problèmes d'indentation

-  écriture non uniforme des prototypes de fonctions : on va à la ligne après type de retour (des fois non) espace après pas toujours respecté

- positionnement des {}  varie selon les endroits de code

 -Toutes les variables liées au bouton quit sont inutiles

 - Code obsolète :

* \*\* des instructions en commentaires (non exécutées)
* \*\* les fonctions qui ne sont plus appelées (ex. drawOld)

-   quelques if (var==true) dans draw() et moveBall() => if(var)

- javadoc incomplète

- il n y'a aucun test unitaire  !