* BOUQSIMI Akram

La partie conception était traité le jour même de l'énoncé du projet. Directement après les vacances j'ai repris le projet avec mes collègues jusqu'au délai du rendu.

* DELPLANQUE Thibaut

Pour le projet "Puissance 4", nous sommes partis sur une conception de base, un diagramme de classe en UML, pour modéliser notre solution apportées au problème. Celui-ci nous a permis de nous organiser entre les différents membres de l'équipe, à savoir plannifier la répartition des tâches sur la conception des différents éléments.

Mon rôle principal a été de mettre en place la conception de base du Puissance 4 avec les autres membres de l'équipe ainsi que la modélisation et la réalisation de l'interface graphique sous console. J'ai également aidé à concevoir et à mettre en place la personnalisation des parties du Puissance 4 (personnalisation de la taille dela grille, de la durée de la partie, du nombre de joueurs...). Cependant, je ne pourrai quantifier le travail que j'ai apporté car j'ai beaucoup développer des jeux.

* NAAJI Dorian

Nous avons tous passé 4h sur le projet le lundi 18 décembre, lors de la séance d’APO prévue à cet effet. Nous avons par la suite travaillé en groupe pendant environ 4h le lundi 21 janvier pour reprendre le travail entrepris, et avons ensuite pu travailler en autonomie durant cette semaine. J’ai pour ma part du 22 au 27 janvier passé environ 12 heures sur le projet.

* Améliorations
* Environnement de travail

Un GIT a été mis en place afin de travailler à plusieurs. Le dépôt est accessible via le lien suivant :

[https://github.com/ThitiBobo/APOHYPERLINK "https://github.com/ThitiBobo/APO-Projet-Puissance4"-HYPERLINK "https://github.com/ThitiBobo/APO-Projet-Puissance4"Projet-Puissance4](https://github.com/ThitiBobo/APO-Projet-Puissance4)

* Personnalisation

Comme décrit dans l’énoncé du projet, la partie est personnalisable.

* Tests unitaires

Des tests unitaires ont été réalisées pour l’ensemble des classes métier.