**Team FARTHORL**

Стоян Иванов (saivanov)

* Главна движеща сила по проекта
* Ориентираност към ООП
* Оправяне на бъгове
* Оптимизация на кода
* Инициатива към постояно подобряване на играта и вкарване на нововъведения
* Асистира съотборниците за реализиране на дадена идея

Дениз Лапантов (deniz)

* Участие при дискусиите относно играта, както и обсъждане на идеи относно бъдещето ѝ, присъства на събиранията на отбора
* Идея за анимиране на устата на Пакман + добавяне на око
* Test-ване на играта и Report на бъгове
* Реализация за анимацията на устата на Пакман + окото в различните посоки на движение
* Отборен ентусиазъм и желание да помогне с каквото може на отбора.

Дончо Патронски (DonchoPatronski)

* Промени по интерфейса на играта – оразмеряване на главния прозорез, за да може играта да се побира и на компютри с по-ниска разделителна способност
* Опростяване на входните параметри за нови нива – Матрицата вместо да приема 5 параметъра – по един за всяка стена + един за точката, вече приема само 2 параметъра – дали едно поле е стена или е поле, през което може да се преминава с точка
* Участва в дискусиите за играта, и присъства на събиранията на отбора

Петър Димитров (petar.dimitrov.86):

* Създадено нивото : C# Love
* Добавяне на звуци
* Невероятната презентация :D
* Отборен дух, присъства на събиранията на отбора, участие при Brainstorming относно идеи за играта и други дискусии свързани с играта
* Test и Report на бъгове.

Ивайло Кодов (Ivailo\_Kodov)

* Промени по графичния интерфейс за да е по-user-friendly
* Корекции по форматиране на кода
* Тестване на кода и проверки за бъгове
* Редовно присъствие при събирането на отбора и участие в дискусиите

Радослав (Gruychev)

* Създаване на две нива, и съответно тестването им за коректна функционалност и визия.
* Присъствие при събиране на отбора и участие в дискусиите
* Заема се за в бъдеще с разработката на нови нива

Калоян Драгиев (minspi). Деян Божинов (Dean788), Тереза Бисерина (TerezaBiserina), Ваня Димитрова (vani4ka66) – На този етап не успяха да вземат активно участие. Запознахме се с повечето от тях, и вървяха дискусии, но поради ангажименти на част от тях – училище/изпити/работа, или поради недостатъчни знания в ООП, засега останаха не толкова активни. Не знаехме и как точно да разпределим работата за да могат 10 човека да се включат. Очакваме за следващите части на курса повече активност от всички.