

# Rapport SAE 302

Notre équipe est composée de quatre membres, à savoir Julien Bouin, Alexandre Martel, Paul Milleville et Alexy Fouconnier, et chacun a contribué de manière significative à différents aspects du projet.

Julien:

Julien a principalement travaillé sur le modèle du chasseur et du monstre. Il a contribué à la logique sous-jacente du jeu en gérant les mouvements du chasseur et du monstre. En outre, Julien a développé davantage les vues et ajouté des petites fonctionnalités demandées pour enrichir le projet, contribuant ainsi à une expérience de jeu plus fluide.

Alexandre:

Le rôle principal d'Alexandre était de concevoir et de mettre en œuvre la carte du jeu. Il a créé la structure de la grille et a géré les interactions entre les différentes cases. Alexandre a joué un rôle essentiel en travaillant sur les contrôleurs. Il a également pris en charge le développement de l'IA du chasseur.

Paul:

Paul s'est principalement concentré sur la création de la vue du jeu et du menu. Il a contribué à rendre le jeu plus attrayant visuellement. Paul a effectué la génération aléatoire des cartes et le développement de l'IA du monstre. Il a également été responsable de la classe principale (Main), qui initialise l'application.

Alexy:

Alexy a joué un rôle essentiel en travaillant sur la documentation du projet. Il a créé une documentation complète à l'aide de JavaDoc, facilitant ainsi la compréhension et la maintenance du code. De plus, Alexy a contribué à la qualité globale du code en s'assurant qu'il était propre, bien structuré et respectait les bonnes pratiques de programmation. Alexy a également réalisé les tests sur les différentes classes lorsque cela était nécessaire.

Conclusion:

Dans l'ensemble, chaque membre de l'équipe a apporté une contribution précieuse au projet Monster Hunter. La combinaison de compétences techniques, de conception et de gestion a permis de créer un jeu fonctionnel et agréable. Le travail a été réparti de manière équilibrée, et l'ensemble de l'équipe a collaboré efficacement pour atteindre les objectifs du projet."