

Contributions des membres de l'équipe

Contribution de Nathan DESMEE

Majorité de la partie View.
Majorité de la partie Controller.
Corrections des bugs du jeu.
Correction des erreurs de la documentation.
Mise en place des méthodes update de la vue.
Mise en place des notifications du model vers la view.
Écriture des tests unitaires manquants du maze, du hunter et du monstre.
Écriture des classes de test Cell, Coordinate et CellEvent.

Contribution de Valentin THUILLIER

Création de la classe CellEvent.
Bases de la classe Hunter.
Fonctions utiles de Hunter.
Fonctions essentielles pour le tour du monstre.
Corrections des bugs du jeu.
Rédaction de la majorité de la documentation.
Correction des erreurs des parties view.
Correction des erreurs des parties controller.
Écriture des tests unitaires du chasseur.
Nettoyage du code.

Contribution de Armand SADY

Classe Maze, importation des different labyrinthes et représentation de ces derniers
Création de la base de la classe Maze
Création les labyrinthes ainsi que la manière dont on les gère au sein du projet.
Léger changements d'affichage
Création de tests pour la classe Maze
Rédaction de la documentation pour la classe Maze

Contribution de Théo LENGART

Création de la classe Cell.
Création de la classe Coordinate.
Bases de la classe Monster.
Fonctions utiles de Monster.
Fonctions utiles de Hunter.
Fonctions essentielles pour le tour du chasseur.
Rédaction d'une grande partie de la documentation.
Écriture des tests unitaires du monstre.