

# Rapport de la SAE302 (Version 1)

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.

Julien a également apporté des améliorations à la vue et au contrôleur, 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 gérer les interactions entre les différentes cases.

Alexandre a joué un rôle essentiel en travaillant sur les contrôleurs..

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.

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, ce qui facilitera la compréhension et la maintenance du code.

De plus, il 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 aussi réalisé les Test sur les différentes classes quand cela été 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.