

| Auteur | Fonctionnalité |
|---------------------|--|
| ALVES VIEIRA Lionel | Diagramme |
| ALVES VIEIRA Lionel | Maven / pom.xml |
| ALVES VIEIRA Lionel | JSON - Jackson |
| ALVES VIEIRA Lionel | Managing User & Connections - UserManager |
| ALVES VIEIRA Lionel | ReadMe |
| ALVES VIEIRA Lionel | Rapport - Toutes les parties (hors point technique et algorithmique de chacun) |
| ALVES VIEIRA Lionel | Cleanup du code |
| ALVES VIEIRA Lionel | Javadoc |
| ALVES VIEIRA Lionel | User |
| ALVES VIEIRA Lionel | Sauvegardes |
| ALVES VIEIRA Lionel | Music - Logique et ressources |
| ALVES VIEIRA Lionel | CardLayout |
| ALVES VIEIRA Lionel | XP |
| ALVES VIEIRA Lionel | Battlepass - Logique et GUI |
| ALVES VIEIRA Lionel | Battlepass |
| ALVES VIEIRA Lionel | MainFrame - CardLayout |
| ALVES VIEIRA Lionel | ConnectionMenu - Menu de connexion |
| ALVES VIEIRA Lionel | Logique de connexion, sauvegarde et chargement |
| ALVES VIEIRA Lionel | Logique de leveling / passage de niveau |
| ALVES VIEIRA Lionel | Inventaire - Musiques |

| | |
|--------------------|--|
| COULOMBEL Corentin | Boucle principale du jeu (Loop) |
| COULOMBEL Corentin | Architecture de base du projet (Game.java , Knife.java, etc....) |
| COULOMBEL Corentin | Création / Implémentation - Geometry |
| COULOMBEL Corentin | Mouvements du couteau (sauter, lancer) |
| COULOMBEL Corentin | Affichage terminal (Debug.java) |
| COULOMBEL Corentin | Implémentation - Gameview |
| COULOMBEL Corentin | Affichage du couteau et des cibles (EntityDisplay) |
| COULOMBEL Corentin | Coordonné théorique et réelle (ratio d'affichage) |
| COULOMBEL Corentin | Cible mouvante |
| COULOMBEL Corentin | Collisions entre couteau et cible |
| COULOMBEL Corentin | Animation des collisions |
| COULOMBEL Corentin | Mode versus |
| COULOMBEL Corentin | Gestion du score |
| COULOMBEL Corentin | Affichage du score |
| COULOMBEL Corentin | Gestion des bonus |
| COULOMBEL Corentin | Bonus xp / gold |
| COULOMBEL Corentin | Bonus gel |
| COULOMBEL Corentin | Bonus powered |
| COULOMBEL Corentin | Bonus TNT |
| COULOMBEL Corentin | Creation des image des bonus |
| COULOMBEL Corentin | Animation de l'explosion (bonus TNT) |

| | |
|----------------------------|--|
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Creation de la classe principale des Boss abstract |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Creation des images des cibles et des couteaux (à la main) |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Creation des mouvements pour chaque boss |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Embellir BattlePass |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Creation du Timer pour versus (pas utilisé) |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Interaction du couteau avec les boss |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Embellir la partie graphique du jeu |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Creation des images des buttons (pas utilisé) |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Re-implémentation des mouvements des boss dans geometry |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Afficher les Boss |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Embellir CardLayout |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Implementation des Vies des Boss |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Ajout des Images dans chaque niveau du BattlePass |
| FACCINI BANDEIRA Guilherme | Version préliminaire du ShopMenu |

| | |
|------------------|--|
| LES BIENS Cédric | Implémentation de l'icône du jeu |
| LES BIENS Cédric | Version graphique préliminaire du mode Solo |
| LES BIENS Cédric | Faire les articles de la boutique - couteaux, background |
| LES BIENS Cédric | Afficher la boutique - Logique & GUI |
| LES BIENS Cédric | Création des GameFrame |
| LES BIENS Cédric | Améliorer l'interface de Solo |
| LES BIENS Cédric | Faire l'inventaire du jeu - Logique & GUI |
| LES BIENS Cédric | Sérialisation de l'inventaire en JSON |
| LES BIENS Cédric | Page d'accueil / Inventaire |
| LES BIENS Cédric | Observateurs pour l'inventaire, et l'argent (pour l'affichage) |
| LES BIENS Cédric | Affichage de l'argent dans la boutique |
| LES BIENS Cédric | Implémentation RoundedPanel |
| LES BIENS Cédric | Factorisation du code avec la classe RessourcesPath |

| | |
|----------------|---------------------------------------|
| LOTHSAVAN Hugo | Gestion des Background - Solo |
| LOTHSAVAN Hugo | Gestion des Background - Versus |
| LOTHSAVAN Hugo | Affichage - Vie joueurs |
| LOTHSAVAN Hugo | Affichage - Vie Boss |
| LOTHSAVAN Hugo | Affichage - niveaux |
| LOTHSAVAN Hugo | Affichage - Rounds |
| LOTHSAVAN Hugo | Affichage - trajectoire du couteau |
| LOTHSAVAN Hugo | Refonte du mask de collision |
| LOTHSAVAN Hugo | Implémentation & Logique - Round |
| LOTHSAVAN Hugo | Implémentation - RoundManagement |
| LOTHSAVAN Hugo | Logique du GameOver |
| LOTHSAVAN Hugo | Gestion de la vie du joueur |
| LOTHSAVAN Hugo | Implémentation de la classe TypeCible |
| LOTHSAVAN Hugo | Implémentation & Logique - Niveau |