

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 - 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