**Parties faites par Colin:**

* Le premier boss, incluant:
  + Behaviour tree
  + Animations
  + Les physiques des blocs
* Le comportement du joueur (mouvement, grimper, attaquer, etc.)
  + Le modèle et les animations de l’épée
* La génération et déformation du maillage de l’orbe des boss.
* L’UI qui montre la vie du joueur et du boss et affiche du texte quand une interaction est possible.
* D’autres petites affaires et bug fix à travers le projet.

Selon moi, le travail était assez bien séparé 50-50.

**Parties faites par Anthony :**

* Le deuxième boss
  + Behaviour tree du 2em boss
  + Animations du 2e boss
* Les Ennemie

Incluant un navMesh et animation de Poursuite

* Le système de save (du joueur boss et scene)
* Le menu et la fin
* D’autres petites correction

Selon moi, le travail était aussi bien assez bien séparé 50-50. Mais à cause de l’animation de premier boss (colin) je crois que colin a fait plus que moi au niveau de l’animation donc 45 pour moi et 55 pour colin.