

Iterație	Task principal	Subtask-uri	Prioritate
1	Research: Fundamente AI & joc Catan	-Găsirea unei reprezentări optime a stării jocului -Găsirea unei strategii de joc -Documentare LLM/NN pentru AI	RIDICATĂ
1	Organizare proiect & tooluri	-Configurare Trello/Linear/Github etc. -Distribuire roluri în echipă	RIDICATĂ
2	Stabilirea arhitecturii AI	-Alegerea tehnologiei (LLM vs NN) -Design interfețe API pentru AI	RIDICATĂ
2	Implementarea conceptelor de bază a AI-ului	-definirea unei structuri de input/output	RIDICATĂ
2	Implementare API	-Creare endpoint pentru comunicare joc ↔ AI	MEDIE
3	Construirea botului easy și medium	-Bot Easy: respectă doar regulile -Bot Medium: are comportamentul unui jucător începător	MEDIE
3	Testare integrare boti în joc	-Simulare jocuri reale -Verificare validare mutări & comportament logic	RIDICATĂ
4	Bot hard și versiunea finală AI	-Bot Hard: are strategie -Bot final (stretch): capabil să bată majoritatea jucătorilor	RIDICATĂ
4	Fine-tuning & evaluare	-Rulare teste comparative	Medie

		-Feedback intern&ajustări	
--	--	------------------------------	--

Definition of Done:

Un task este considerat Done atunci când îndeplinește următoarele criterii:

General

- Codul este scris, compilat și funcționează fără erori.
- Task-ul este complet implementat conform cerințelor din backlog.
- A fost efectuat peer-review sau code-review de către cel puțin un membru al echipei.

Pentru componente AI(strategie/logica/bots)

- AI ia decizii valide în funcție de starea jocului.
- AI respectă regulile jocului și răspunde corect la evenimente

externe(ex:schimburi,wildcards)

- Există criterii/metrici de evaluare pentru deciziile luate.

Pentru componente API/integrare

- API-ul este documentat(minim endpointuri+input/output).