

Pregătirea pentru Iterația 1

1.) Obiective pentru iterația 1

Primul sprint, va conține o implementare a unui prototip funcțional minim al jocului.

Obiectivele pe care le vom atinge sunt:

- Implementarea jucătorilor și a sistemului de resurse (conectat la aceștia)
 - Stocarea și actualizarea resurselor pentru fiecare jucător
 - Implementarea a câte o entitate pentru fiecare jucător
- Crearea unei scene prototip folosind metoda grey-boxing
 - Crearea pieselor hexagonale de diferite culori în funcție de tipul de resursă atribuit
 - Crearea pieselor pentru sat și oraș
- Implementarea sistemului de ture (folosind state design pattern)
 - Acest pattern ne ajută pentru a implementa următoarele stări: starea de aruncare a zarurilor, starea de colectare a resurselor, starea de construcție, starea de negoț, starea de încheiere a turei
- Implementarea sistemului de zaruri (conectat la sistemul de ture)
 - Folosirea unui generator de numere de la 2 la 12

2.) Negocierea definition of done

Fiecare element trebuie să îndeplinească următoarele criterii:

- Respectarea standardelor echipei (folder structure, naming conventions, etc.)
- Gestionarea tuturor erorilor de compilare
- Implementarea totală în Unity

3.) Durata iterației

Acest sprint va avea o durată de 2 săptămâni pentru a asigura o implementare solidă și practică.