

Sprint BackLog pentru Iteratia 1

In prima iteratie a proiectului, ne vom axa de partea de animatie in mod izolat, vom face animatii 3d pentru diferite obiecte necesare pentru confirmarea vizuala a actiunilor pe care un jucator le-ar face pe parcusul unui joc. Pe langa asta, vom construii tabla de unde se vor efectua in viitor aceste animatii (si tot jocul in general). In final, o sa implementam pe ecran o prima optiune de a construi un obiect.

1 Contruiti un table care este la fel ca unul de catan (momentan doar partea de teren fara ocean)

2 La tabelul mentionat la 1, completati cu zona de ocean si porturi

3 Faceti o animatie simpla de dice roll, trebuie retinut rezultatul la dice roll pt a da la backend in viitor

4 Faceti o animatie pe un tile de la 1 (poate fi luat in izolat), sa indice faptul ca el a fost activat pe urma unui dice rol.

5 Faceti o animatie unde sa mutati hotul de la un tile la altul (poate fi in izolat).

6.Faceti o animatie de construire a unei case (simplu).

6,5. Faceti o animatie de disparitie a unei case (simplu)

7.Faceti o animatie de construire a unui drum(simplu).

8.Faceti o animatie de construire a unui oras(simplu).

9 Faceti un submenu pentru a putea alege ce ai dorii sa construiesti.

10. Implementati optiunea de a construi o casa/oras si pe urma alegerii unei locatii permise (va fi permis de back end dar momentan setam noi) , trebuie sa folositi table de la 1 si animatiile de la 6-7. Trebuie respectat regula ca un oras trebuie sa fie construit pe urma unei case.

11 Implementati optiunea de a construi un drum si pe urma alegerii unei locatii permise (va fi permis de back end dar momentan setam noi) , trebuie sa folositi table de la 1 si animatiile de la 8. Trebuie respectat regula ca un oras trebuie sa fie construit pe urma unei case.

Definiton of Done: este sugestiv(indica actiunea in mod clar), poate fi facut in izolat (cu exceptia drumului) si nu trebuie legat de o actiune, este functional.

La terminarea Iteratiei, o sa fie adaugat lucruri din 2 de la product backlog.