

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: DZMS

Numele jocului (titlu provizoriu): Silly Survive

Sprint #: 2

Perioada: 4.11.2025 - 17.11.2025

Data predării raportului: 3.11.2025

Team leader (persoană de contact): Iștoc Simona

Persoana/Persoanele care au întocmit raportul: Iștoc Simona

Modalitatea preferată de primire a recenziei (ex: e-mail, feedback oral, Google Docs): email

1. Scopul general al sprintului curent

Rezolvarea taskurilor nerezolvate sau rezolvate parțial din sprint-ul anterior și adaugare de noi funcționalități.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Setare repo	✓	
2	Setare trello	✓	
3	Script controlare player	⚠	De rezolvat trecerea intre idle si walk și miscarea pe teren denivelat
4	Import asseturi initiale	✓	

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint?

Am reusit ca comunicam foarte usor intre membri echipei si sa ne impartim usor taskurile intre noi
- Ce dificultăți ați întâmpinat?

Am întâmpinat dificultăți în trecerea dintre acțiunea de idle și walk, task care va fi rezolvat în urmatorul sprint
- Ce veți face diferit în sprintul următor?

În urmatorul sprint ne vom axa mai mult pe adăugarea de funcționalități și rezolvarea taskurilor parțiale acum ca organizarea este gata

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Rezolvarea script controlare player	Sa rezolvam trecerea dintre idle și walk și mersul pe teren denivelat	Istoc Simona
1	Importarea de asseturi pentru iteme	Cautarea unor asseturi simple care vor apărea pe jos și în inventar	Miruna Dragomir + Delia Tapai
2	Colectare iteme	Itemele să apară pe jos și să poată fi colectate	Zamfir Alexandru
2	Aparut iteme în inventar	Itemele colectate să apară în inventar împreună cu numărul din fiecare	Zamfir Alexandru

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Comunicarea va continua pe WhatsApp cu sedinte pe discord dacă este nevoie.

6. Capturi / Demonstrații (optional)

