

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: DZMS

Numele jocului (titlu provizoriu): Silly Survive

Sprint #: 0

Perioada: 28.10.2025 - 3.11.2025

Data predării raportului: 28.10.2025

Team leader (persoană de contact): Iștoc Simona

Persoana/Persoanele care au întocmit raportul: Iștoc Simona + Zamfir Alexandru

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

1. Scopul general al sprintului

Scopul acestui sprint este de a seta colaborarea intre membri echipei si de a face setup-ul initial al echipei.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
-----	--------------------------------	--------	-------------------------------

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint?
- Ce dificultăți ați întâmpinat?
- Ce veți face diferit în sprintul următor?

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Setare repo	-	Alexandru Zamfir
1	Setare Trello	Punerea taskurilor ordonat pe trello dupa status	Iștoc Simona

2	Script controlare player	-	Delia Tapai
2	Import aseturi initial	Adaugarea unor elemente estetice provizorii	Miruna Dragomir

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Pentru acest sprint vom face o intalnire in care vom imparti diferite taskuri pe Trello si ne vom organiza pentru urmatoarea saptamana. Comunicarea se va face majoritar prin mesaje pe grupul de WhatsApp cu sedinte ocazionale pe Discord.

6. Capturi / Demonstrații (optional)

Includefi 1–2 imagini relevante (screenshot-uri din Unity sau diagrame simple).

7. Observații suplimentare
