

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 4

Numele jocului (titlu provizoriu): Angels' Playground / Katabasis

Sprint #:3

Perioada: 17.11.2025 - 01.12.2025

Data predării raportului: 18.11.2025

Team leader (persoană de contact): Petre Gabriel

Persoanele care au întocmit raportul: Cernea Ana, Serba Raluca, Turculeț Alex, Petre Gabriel

Modalitatea preferată de primire a recenziei : Google Docs

1. Scopul general al sprintului curent

Obiectivul principal al acestui sprint este extinderea funcționalităților UI/UX prin finalizarea meniului principal. În paralel, sprintul urmărește implementarea fluxului de joc prin introducerea nivelurilor și condițiilor de castig/pierdere. De asemenea, în acest sprint vom începe să conturăm și să aducem la viață lumea jocului nostru, prin modele și diferite efecte.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Mechanics for :Dodge, Steal, Sneak, Lockpick	 Parțial	Unele dintre mecanicile jucătorului necesitau finalizarea altor mecanici / elemente, astfel că au fost depriorizate și pushed back. Vom finaliza mecanicile în sprintul 3.
2	EnemyNpcAI	 Îndeplinit	
3	BaseGameUI	 Îndeplinit	
4	NPC interactions :basic dialogue	 Parțial	Completarea și integrarea sistemului de dialog necesită terminarea altor mecanici, precum și a sistemului de interacțiune. Din acest motiv, dialogul a

			fost deprioritizat si pushed back. Vom finaliza dialogul in sprintul 3.
5	Inventar	✓ Îndeplinit	Obiectiv aparut pe parcurs. Desi indeplinit, momentan nu este merged pe main si poate fi vazut doar pe branch-ul "inventory".
6	Interactiuni cu obiecte	✓ Îndeplinit	Obiectiv aparut pe parcurs. Desi indeplinit, momentan nu este merged pe main si poate fi vazut doar pe branch-ul "inventory".

Legendă status: Îndeplinit | Parțial | Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

- In acest sprint, ne-am atins majoritatea obiectivelor.
- Ne-am impartit task-urile si am lucrat separat, pe branch-uri.
- In sprintul urmator vom imparti toate task-urile de la inceput, intrucat in acest sprint au ramas cateva task-uri in plus, pe care nu am reusit sa le terminam.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
3	User Interface (UI) & UX	Meniu principal: Start Game, Options, Quit + meniu pauza + HUD complet (avem deocamdata doar bara de viata)	Echipa
2	Game Loop & State Management	Primul nivel + Game Over & Win Conditions + scene management + Salvarea progresului	Echipa
1	Finalizare mecanici	Finalizarea mecanicilor neterminate din sprintul anterior si integrarea lor in joc	Echipa

2	Integrarea unor modele in joc	Cautarea si adaugarea unor modele 3D pentru a construi lumea jocului	Echipa
3	Adaugarea unor elemente de "juice"	Crearea si integrarea unor elemente (particule, sunete, tweens) in cateva locuri	Echipa

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Ne auzim saptamanal pe Discord si comunicam regular pe Whatsapp. Impartirea concreta a sarcinilor va fi realizata in primul meeting pe Discord, in functie de disponibilitatea fiecaruia.