

# Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 4

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

Sprint #: 2

Perioada: 04.11.2025 – 17.11.2025

Data predării raportului: 04.11.2025

Team leader (persoană de contact): Petre Gabriel

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





Modalitatea preferată de primire a recenziei: Google Docs

## 1. Scopul general al sprintului curent

În acest sprint, ne propunem să începem implementarea mecanicilor dorite în produsul final (sneaking, stealing, dodging, buying, selling). Dorim să începem și construirea platformei de joc în detaliu, pe baza design-ului de nivel. Astfel, am dori să finalizăm primul nivel al jocului, introductiv pentru mecanicile jocului.

## 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

Nr.	Obiectiv	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Creare Repository Github	 Îndeplinit	
2	Stabilirea modului de lucru	 Parțial	
3	Caracterul principal și mecanicile	 Îndeplinit	- mers, sprint, atac, coliziuni
4	lui Conturarea poveștii	 Îndeplinit	- work in progress pentru detalii, ideea de baza stabilită

## 3. Retrospectivă scurtă

- În acest sprint, ne-am atins toate obiectivele propuse în mare parte.
- Am început și un prototip pentru inamici.
- Fiind începutul proiectului, am lucrat la comun; pe viitor, ne dorim să ne împărțim mai clar task-urile.

## 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil
1	Mechanics for :Dodge , Steal, Sneak, Lockpick	Documentarea din resurse deja existente și implementarea mecanicilor	i Alex
2	Enemy Npc Ai	Modul pentru patrulare și implementarea mecanicii de urmărire după detectare (prezentat în cadrul laboratorului din săptămâna 5)	Echipa  Echipa
3	Base Game UI	Interfața jucătorului cu detaliile de bază, viața și hotbar pentru inventar	  Echipa
4	NPC interactions :basic dialogue	Implementarea formatului clasic (press "e" to interact ) pentru deschiderea ferestrei de dialog cu npc-urile	

## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Descrieți modul de organizare în echipă, întâlnirile planificate și eventualele deadline-uri interne.

## 7. Observații suplimentare

Concept                      Art                      -                      primul                      cutscene

