



## Raport de Recenzie Inter-Echipă (Peer Review – Mijloc de Sprint)

**\*\*Echipa recenzentă (care redactează acest raport):\*\*** Nine Lives Studio ( 2 )

**\*\*Persoană de contact (Team Leader):\*\*** Gheboeanu Anita - Cristiana

**\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\*** Leustean Andrei, Gheboeanu Anita - Cristiana

**\*\*Echipa evaluată:\*\*** 4

**\*\*Numele jocului evaluat:\*\*** Angels' Playground/ Katabasis

**\*\*Sprint evaluat:\*\*** 2

**\*\*Data redactării raportului:\*\*** 24.11.2025

### 1. Scopul recenziei

Descrieți în câteva propoziții scopul evaluării: ce ați urmărit, ce aspecte ați analizat și care este intenția feedback-ului.

În cadrul acestei recenzii am urmărit calitatea codului, nivelul de indeplinire a task-urilor propuse și am testat jocul, fiind atenți la posibilele bug-uri. De asemenea, am analizat lizibilitatea codului și smoothness-ul gameplay-ului. Intenția feedback-ului este de a ajuta în procesul de dezvoltare al jocului.

### 2. Aspecte pozitive remarcate

Enumerați elemente care merită apreciate (atât tehnice, cât și de echipă).

Codul este lizibil, ușor de înțeles și de citit - sunt prezente multiple comentarii, fără a aglomera codul; codul respecta normele de scriere (nume sugestive pentru variabile și funcții, indentare, formatare); nu exista hardcodare de date.

Gameplay-ul este smooth, responsive și unic, menținându-se ușor de înțeles. Experiența jocului este foarte plăcută pentru player. Am apreciat instrucțiunile clare pentru control, făcând întreg procesul de testing mult mai rapid.

### 3. Raport buguri

Listați bugurile identificate în build-ul sau demonstrația echipei evaluate (dacă este disponibilă). Includeți detalii despre context, reproducere și impact.

Nu exista bug-uri.

Bug	Descriere / Context	Impact (mic/mediu/critic)

## 8. Raport Game Mechanics

Evaluați implementarea mecanicilor de joc: coerență, echilibru, claritate, reacție la input, satisfacția jucătorului.

Mecanică de joc	Observații / Recomandări	Evaluare (1–5)
Movement pentru caracter n- Sprint, Crouch	Miscari clare, reactioneaza bine la input.	5
Interactiuni	Smooth - Recomandare: Adaugarea unui Widget pentru observarea obiectelor cu care se poate interactiona	5
Enemy AI	Riguros, funcționează foarte bine.	5
Inventory	Inceput bun, pare usor de extins. Interacțiunea cu el este facilă.	5
Attack	Responsive - Recomandare: Adaugarea unui health Bar pentru enemy pentru a face gameplay-ul mai friendly pentru player.	4

## 9. Raport Sloppy Coding

Identificați eventuale aspecte de codificare neglijentă: denumiri confuze, lipsă comentarii, redundanțe, lipsă structurare, probleme de versionare etc.

Nu este nevoie - codul este lizibil și ușor de înțeles. Comentariile prezente sunt clare, oferite în locurile unde este nevoie de ele.

Problemă identificată	Explicații / Impact	Recomandare de remediere

## 5. Feedback constructiv și recomandări

Formulați recomandări concrete și constructive pentru echipa evaluată.

Recomandările noastre au fost deja oferite mai sus. Ideea jocului pare foarte interesantă, gameplay-ul este plăcut și ușor de utilizat. Codul este scris foarte bine. Screenshot-ul din sprintul 2 este atractiv, conturand într-un mod unic atmosfera jocului. D-abia așteptam sa vedem produsul final. Multa bafta in continuare!