

## Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

**\*\*Echipa:\*\*** 4

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

**\*\*Sprint #:\*\*** 4

**\*\*Perioada:\*\*** 02.12.2025 - 15.12.2025

**\*\*Data predării raportului:\*\*** 02.12.2025

**\*\*Team leader (persoană de contact):\*\*** Petre Gabriel




**\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\*** Cernea Ana, Serba Raluca, Turculet Alex, Petre Gabriel

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

### 1. Scopul general al sprintului curent

Obiectivul principal al acestui sprint va fi sa continuam si sa finalizam lucrurile incepute in sprintul anterior, deoarece acela a fost destul de ambitios. Urmărim ca la finalul acestui sprint sa avem un produs jucabil, aducandu-ne astfel intr-o pozitie foarte solida pentru a incepe ultimul sprint al proiectului. De asemenea, vom prioritiza rezolvarea bug-urilor pe care le vom mai gasi, pentru a oferi jucatorului o experienta cat mai polished.

### 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Finalizare mecanici (dodge, steal, lockpick, dialog)		Steal si dialog sunt implementate, iar lockpick are o implementare partiala pe un branch separat.
2	Game loop & state management		Avem un prim nivel pentru testare la care am adaugat abilitatea de a muri si putin scene management (cand mori se restarteaza nivelul).
3	Integrarea unor modele in joc		Am integrat modelul pentru jucator cu animatii si ne-am uitat dupa alte

			modele pe care am vrea sa le integram ulterior.
4	Adaugarea unor elemente de "juice"	⚠	Am adaugat cateva animatii, outline pentru obiectele interactionabile si tween-uri in cateva locuri. Elemente de juice vor continua sa fie adaugate in toate sprinturile ramase.
5	UI & UX	✗	Nu am apucat sa mai lucram la ce ne-am propus (meniuri si un HUD mai complet).
6	Bug fixes	✓	Am identificat si rezolvat multe bug-uri (player-ul putea levita, inamicul putea ataca prin pereti, exista un mic "race condition" care putea cauza erori la inceputul scenei, inamicul nu se rotea inspre jucator in state-ul de atac, inamicul se putea intoarce cu spatele atunci cand fugarea jucatorul).

Legendă status: ✓ Îndeplinit | ⚠ Parțial | ✗ Neîndeplinit

### 3. Retrospectivă scurtă

Am avut o impartire mai clara pe task-uri, dar unele task-uri depindeau de altele, asa ca a trebuit sa asteptam. Vom incerca sa comunicam mai bine pentru a ne sincroniza. De asemenea, in timpul acestui sprint am fost presati de deadline-uri la alte proiecte, motiv pentru care nu am reusit sa ne indeplinim toate obiectivele propuse.

### 4. Obiective pentru sprintul curent

Vom continua obiectivele din sprintul anterior.

### 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Vom incerca sa terminam fiecare ce a inceput in sprintul anterior, iar cei care au terminat vor putea prelua o parte din task-urile mai complexe.

### 6. Capturi / Demonstrații (opțional)

