

## 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, Turculet Alex, Petre Gabriel

**Modalitatea preferată de primire a recenziei :** Google Docs

### 1. Scopul general al sprintului curent

Obiectivul principal al acestui sprint este extinderea functionalitatilor UI/UX prin finalizarea meniului principal. In paralel, sprintul urmareste implementarea fluxului de joc prin introducerea nivelurilor si conditiilor de castig/pierdere. De asemenea, in acest sprint vom incepe sa conturam si sa aducem la viata lumea jocului nostru, prin modele si 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 jucatorului necesitau finalizarea altor mecanici / elemente, asa ca au fost deprioritizate si pushed back. Vom finaliza mecanicile in sprintul 3.
2	EnemyNpcAI	 Îndeplinit	
3	BaseGameUI	 Îndeplinit	
4	NPC interactions :basic dialogue	 Parțial	Completarea si integrarea sistemului de dialog necesita terminarea altor mecanici, precum a sistemului de interactiune. 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.