

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, Turculeț 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 să continuăm și să finalizăm lucrările începute în sprintul anterior, deoarece acela a fost destul de ambicioz. Urmarim ca la finalul acestui sprint să avem un produs jucabil, aducându-ne astfel într-o poziție foarte solidă pentru a începe ultimul sprint al proiectului. De asemenea, vom prioritiza rezolvarea bug-urilor pe care le vom mai găsi, pentru a oferi jucatorului o experiență 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 și dialog sunt implementate, iar lockpick are o implementare parțială pe un branch separat.
2	Game loop & state management		Aveam un prim nivel pentru testare la care am adăugat abilitatea de a muri și puțin scene management (când mori se restartează nivelul).
3	Integrarea unor modele în joc		Am integrat modelul pentru jucator cu animații și ne-am uitat după 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 (optional)

