



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

****Echipa recenzentă (care redactează acest raport):**** 3

****Persoană de contact (Team Leader):**** Iștoc Simona

****Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:**** Alexandru Zamfir

****Echipa evaluată:**** 4

****Numele jocului evaluat:**** UnityProject

****Sprint evaluat:**** 1

****Data redactării raportului:**** 11.10.2025

1. Scopul recenziei

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

Am urmarit sa testez mecanicile marcate ca finalizate in acest Sprint, cum ar movement, coliziuni si atac.

2. Aspecte pozitive remarcate

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

Separarea foarte clara in scripturi diferite pentru player health / attack / movement.

Faptul ca au adaugat posibilitatea sa fie testate toate mecanicile (blocuri pentru coliziuni, dummy enemy pentru attack).

3. Raport buguri

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

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

8. Raport Game Mechanics

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

Mecanică de joc	Observații / Recomandări	Evaluare (1–5)
Movement	Responsive la comenzi	5
Attack enemy	Cred ca ar ajuta un indicator/ mod de selectare a inamicului pe care il atac	4
Camera	Urmareste bine jucatorul	5

9. Raport Sloppy Coding

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

Problemă identificată	Explicații / Impact	Recomandare de remediere

5. Feedback constructiv și recomandări

Formulați recomandări concrete și constructive pentru echipa evaluată.

Marcarea cu comentarii sau in alt mod a functionalitatilor de test (exemplu: scadere hp Player cand apas Space), pentru ca initial am considerat asta ca fiind un bug.