**Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity**

**Echipa**: 4

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

**Sprint** #: 0

**Perioada**: 28.10.25 -02.11.25

**Data predării raportului**: 28.10.25

**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

## Scopul general al sprintului curent

Sprintul curent va servi ca etapa organizatorică a proiectului, împărțirea inițială a taskurilor și creare repository-ului pe Github.

## Obiective pentru sprintul curent

| **Prioritate**  1  2  3  4 | **Obiectiv**  Creare Repository Github  Stabilirea modului de lucru  Caracterul principal și mecanicile lui  Conturarea poveștii | **Descriere scurtă**  Detaliile organizatorice despre modul de lucru pe care îl vom implementa pe Github  Conturarea obiectului care va servi ca personaj principal și începerea mecanicilor dorite. (mers, alergat, atac, coliziuni)  Stabilirea mai clară a direcției pe care dorim să o urmăm, din punct de vedere a mecanicilor și a poveștii în funcție de progres și ce considerăm a fi realizabil în timpul propus. | **Responsabili**  Alex  Echipa  Echipa  Echipa |
| --- | --- | --- | --- |

## Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Comunicare constanta prin mesaje VIA Whatsapp.

Audio call cu toată echipa săptămânal.

Repository pe GitHub cu proiectul de bază. (Alex)

Jira și setarea obiectivelor pentru sprintul 2. (Gabriel)

Documentație și colectare de resurse video pentru studiu. (Ana)

Concept Art, conturare poveste și resurse vizuale. (Raluca)

Crearea caracterului principal și implementarea mecanicilor. (echipa)