

Raport întocmit de către Echipa 3

Sprint nr. 2

Team leader/cel ce a întocmit raportul: Radu George-Marian

Restul membrilor echipei: Pavel Alexandru, Andrieș Vlad-Andrei, Gheorghe Marius-Cătălin

Link către repository: <https://github.com/BluThund3r/EscapeFromTransylvania>

Metoda prin care va fi primită recenzia: pe mail la adresa george-marian.radu@s.unibuc.ro

Rezumat Sprint anterior

Obiective realizate - membrii echipei care au lucrat la ele:

- Rezolvarea bug-ului ce tine de shooting (dupa ce primul glont disparea player-ul nu mai putea trage alte gloante). S-a creat o noua instanta de glont pentru fiecare foc si a functionat. – [Pavel Alexandru](#)
- Rezolvat un bug descoperit pe parcursul sprint-ului, si anume player-ul se uita la 90 de grade fata de pozitia mouse-ului de fapt in loc sa se uite direct catre unde este mouse-ul plasat pe ecran. Din aceasta cauza cand s-a implementat shooting-ul player-ul tragea la 90 de grade fata de pozitia mouse-ului - [Gheorghe Marius-Cătălin](#)
- Continuare map design (adaugarea unor prototipuri de case) - [Gheorghe Marius-Cătălin](#)

Obiective realizate parțial / la care se va continua lucrul și în sprintul curent:

- Inamici (acestia patruleaza o anumita zona, iar in momentul in care player-ul se afla in campul lor vizual si mai aproape decat o anumita distanta setata, ei incep sa il urmareasca), spawn automat de inamici in momentul in care player-ul intra intr-o anumita zona (pana acum am implementat un cub care are collider de tip trigger si in momentul in care player-ul face coliziune cu acesta se spawn-eaza un numar de inamici); nu am apucat sa terminam toate feature-urile legate de inamici, asa ca o sa continuam probabil si sprint-ul (sprint-urile) viitor (viitoare) - [Andrieș Vlad-Andrei](#), [Radu George-Marian](#)
 - Surse de inspiratie pentru inamici:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=ieyHIYp5SLQ>
 - https://www.youtube.com/watch?v=ydjpNNA5804&list=PLFJAQC35dNcJSITxt_o_Q4P_F4PtLGqBjT&index=5

Obiective nerealizate & abandonate:

- **Nerealizat:** Un alt POV; acest obiectiv nu este abandonat, intrucat il vom relua intr-un sprint viitor;

Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:

- Fiecare coechipier a lucrat pe task-ul asignat la inceputul sprint-ului, iar la nevoie a comunicat cu ceilalti membri ai echipei.

Informații Sprint curent

Obiective noi propuse – membrii echipei care vor lucra la ele:

- Rezolvarea unui bug legat de inamici (in momentul in care player-ul face coliziune cu un inamic, acesta din urma incepe sa tremure si nu il mai urmareste cum ar trebui) – [Andrieș Vlad-Andrei](#), [Radu George-Marian](#)
- Continuarea dezvoltarii sistemului de inamici (adaugarea mai multor clase de inamici cu comportament diferit, capabilitatea de shooting a inamicilor, adaugarea unui health bar, animatie in momentul spawnarii inamicilor etc.) – [toti membrii echipei participa](#)
- Continuare map design - [Gheorghe Marius-Cătălin](#)

Comentarii cu privire la obiectivele noi propuse: -

Comentarii cu privire la recenzia primită:

- Legat de sprinting mechanics: in momentul de fata Energy Bar-ul se comporta asa cum l-am gandit, adica in momentul in care sprintezi acesta sa scada, iar cand ajunge la 0 sa nu mai poti sprinta pana cand se incarca din nou la jumatate; daca gasim o varianta mai buna / intuitiva, vom modifica acest aspect legat de sistemul de sprinting.
- Pentru moment am ales sa scriem toate metodele care influenteaza un obiect intr-un singur script, dar daca codul devine prea complicat, vom opta pentru descompunerea acestuia in mai multe script-uri.

//Comentarii cu privire la recenzia acordată:

Comentarii generale cu privire la dinamica lucrului în echipă:

- Colaborarea dintre coechipieri este la fel de buna ca pana acum. Totul merge foarte bine din acest punct de vedere. Senior coder-ul raspunde la nevoile noastre cand ne blocam pe anumite aspecte de implementare, iar ceilalti coechipieri isi fac treaba cat mai bine posibil.

Alte comentarii: -