

Raport întocmit de către Echipa 3

Sprint nr. 3

Team leader/cel ce a întocmit raportul: Andries Vlad-Andrei

Restul membrilor echipei: Radu George-Marian (team leader), Pavel Alexandru, 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:

- Implementarea unui feature de reload (apasand pe R se face trigger la reload-ul armei, astfel incat putem “trage” din nou) si rezolvarea bug-urilor care au aparut in timpul implementarii – [Pavel Alexandru](#)
- Research pentru imbunatatirea spawn-ului inamicilor si identificarea bug-urilor existente (De exemplu, uneori cand ei trag spre player, glontul trece prin el, alteori ricoseaza, iar in unele cazuri, se realizeaza coliziunea intre ele si player, iar acestea dispar) - [Radu George-Marian](#), [Andries Vlad-Andrei](#)
- Research pentru imbunatatirea map-design - [Gheorghe Marius-Cătălin](#)

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

- Inamici; incercam sa rezolvam problemele gasite in sprintul curent. In plus, sa ii facem sa isi faca spawn random pe harta, nu doar cand avem coliziune cu cubul rosu) - [toti membrii echipei](#)
 - Surse de inspiratie pentru inamici:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=LolizpUd3QQ>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=WGn1zvLSndk>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=ydjpNNA5804&t=307s>
- Implementarea si rezolvarea erorilor pentru actiunea de drop weapon si pick up weapon (Intampinam multe erori momentan) - [Pavel Alexandru](#), [Radu George-Marian](#), [Andries Vlad-Andrei](#)
- Continuarea partilor de design - [Gheorghe Marius-Cătălin](#)

Obiective nerealizate & abandonate: -

Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:

In acest sprint ne-am canalizat mare parte din timp pe identificarea exacta a bug-urilor si brainstorming pentru a le rezolva. Fiecare coechipier a venit cu idei, dintre care au fost selectate cele care ni s-au parut mai bune cu scopul realizarii obiectivului final.

Toti membrii echipei au participat activ si fiecare a avut un rol valoros in adunarea si filtrarea ideilor.

Intrucat a fost foarte mult brainstorming, cautare de bug-uri si implementare de feature nou (de exemplu, cel cu pick-ul si drop) care prezinta foarte multe erori la ora actuala, am decis ca este cel mai bine sa nu actualizam repo-ul din github in acest sprint, urmand a veni cu actualizari in sprintul urmator.

Informații Sprint curent

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

- Intrucat cel mai probabil vom “programa” partea de design pentru ultimul sprint si avem un numar rezonabil de erori si incertitudini cu privire la rezolvarea lor, ne-am propus ca pentru moment sa ne axam pe lucrurile deja existente si sa nu lucram la alt feature nou.

Comentarii cu privire la obiectivele noi propuse: -

Comentarii cu privire la recenzia primită: Nu a ajuns la noi nicio recenzie saptamana trecuta

//Comentarii cu privire la recenzia acordată:

Comentarii generale cu privire la dinamica lucrului în echipă

Comunicare foarte buna. Senior coder-ul ne-a raspuns la intrebari si ne-a explicat de ce o idee nu este atat de buna sau de ce nu poate fi pusa in aplicare (din motive de dificultate foarte ridicata), punand in aplicare atat experienta pe care a dobandit-o anterior (explicand de ce obstacole s-a lovit in trecut) cat si in cea dobandita in timpul anului universitar la aceasta materie.

Alte comentarii: -