

# Raport întocmit de către Echipa 3

## Sprint nr. 4

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](mailto:george-marian.radu@s.unibuc.ro)

### Rezumat Sprint anterior

#### Obiective realizate - membrii echipei care au lucrat la ele:

- Sincronizarea numărului de gloante afișat cu numărul de gloante real pe care player-ul îl are în arma – [Radu George-Marian](#)
- Feature de pick up weapon dintr-o anumită zonă (cub cu collider de tip trigger care îi dă player-ului o arma când face coliziune cu acesta) și funcție de drop weapon – [Radu George-Marian](#)
- Implementarea unui health bar pentru inamici și sistem de primire damage de către inamici – [Radu George-Marian](#)
- Implementarea unui inamic generic (patrulare, chasing, health) și a două clase: Capcaun (care aruncă cu proiectilele către player când acesta se află într-o anumită rază; proiectilele dau damage player-ului și altor inamici) și Vampir (care se apropie de player și când se află la o anumită distanță face charge câteva secunde după care dă dash și spawn-ează o sferă invizibilă care dă damage player-ului și altor inamici dacă aceștia fac coliziune cu sfera respectivă, dar vampirul care a spawn-at sfera nu își ia damage) – [Radu George-Marian](#)
- Repararea unor bug-uri legate de coliziunile dintre proiectilele aruncate de către Capcaun și player – [Pavel Alexandru](#)
- Repararea unui bug care făcea ca player-ul să „alunece” random în anumite direcții - [Gheorghe Marius-Cătălin](#)

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

#### Obiective nerealizate & abandonate:

- Probabil vom abandona implementarea unui POV alternativ

#### Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:

- Colaborarea a fost, ca de fiecare dată, eficientă. Senior coder-ul a răspuns la fiecare problemă ridicată de membrii echipei în ceea ce privește detalii de implementare. Fiecare bug găsit în cadrul sprint-ului a fost rezolvat și am atins o mare parte din obiectivele propuse.

## Informații Sprint curent

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

- Implementarea unor noi clase de inamici cu diferite tipuri de atacuri (de exemplu o clasa de inamic care arunca cu proiectile ce dau area damage, cum ar fi explozibil; o alta clasa care poate arunca cu niste proiectile care „otravesc” o anumita zona pentru o anumita perioada de timp; o alta clasa de inamici care fac melee attack) – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Finalizarea map design-ului – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Inamicii sa dea drop unor „puncte de hp” (sub o anumita forma pe care o vom stabili mai tarziu) pe care player-ul sa poata sa le ia pentru a se vindeca. – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Sa existe sub o anumita forma o modalitate de a lua arme (poate arme spawn-ate random pe harta sau ceva de felul asta) – [toti membrii echipei vor participa](#)  
Implementarea a ce se va intampla cand timer-ul ajunge la 0 – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Implementarea safe zone-urilor – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Adaugarea unui meniu in care player-ul poate modifica diferite aspecte legate de joc (cum ar fi volumul jocului), sa poata sa inceapa un nou joc, sa poata sa revina la un joc anterior etc. – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Implementarea unei functii de salvare a unor detalii despre player (anumite detalii precum coordonatele la care se afla player-ul, starea inventarului acestuia, hp-ul lui si scorul curent etc.) – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Adaugarea unor asset-uri si sunete pentru a face jocul sa arate mai bine din punct de vedere vizual si pentru a face experienta de joc mai placuta – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Compilarea proiectului intr-un format care sa poata fi rulat pe pc-ul personal (inca nu ne-am decis in ce format va fi compilat) – [toti membrii echipei vor participa](#)
- Implementarea unor eventuale elemente aditionale la care nu ne-am gandit pana acum – [toti membrii echipei vor participa](#)

### Comentarii cu privire la obiectivele noi propuse:

- Avand in vedere ca sprint-ul acesta este mai lung (include si cele doua saptamani de vacanta de iarna) si ca mai avem destul de mult de lucru la joc, toti membrii echipei vor participa la mai toate task-urile pe care le mai avem de facut, deci nu avem o impartire clara a task-urilor pentru fiecare persoana.

### Comentarii cu privire la recenzia primită:

- Legat de bug-urile descoperite in recenzia anterioara:
  - Gloantele parea ca au traiectoria ciudata pentru ca viteza player-ului cand sprintea era prea mare; am setat viteza gloantelor mai mare pentru a scapa de aceasta „iluzie optica”.
  - Timer-ul nu apare pe ecran by default; pentru a-l afisa trebuie apasat pe TAB; am adaugat in readme cateva detalii cu privire la keybind-urile pe care player-ul le poate utiliza.

- Am rezolvat bug-ul cu interaciunea dintre player si inamici; player-ul nu se mai poate urca pe inamici, iar player-ul nu se mai bug-uieste la interaciunea cu inamicii.

**//Comentarii cu privire la recenzia acordată:**

**Comentarii generale cu privire la dinamica lucrului în echipă: -**

**Alte comentarii: -**