

Raport întocmit de către Echipa 3

Sprint nr. 1

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:

- Map design, texturi pentru „podeaua” hartii, un inceput de harta - [Gheorghe Marius-Cătălin](#);
- Player movement (**WASD** + sprinting cu **Shift**) - [Pavel Alexandru](#), [Gheorghe Marius-Cătălin](#);
- Player-ul se „uita” dupa pozitia mouse-ului – [Pavel Alexandru](#);
- Pozitionarea camerei si modificarea pozitiei sale in functie de miscarea player-ului (urmarestre player-ul) – [Pavel Alexandru](#), [Gheorghe Marius-Cătălin](#);
 - Surse de inspiratie pentru player movement, camera si player facing:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=f473C43s8nE&t=17s>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=whzomFgjT50&t=580s>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=LFe017d-S58&t=23s>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=4HpC--2iowE&t=1037s>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=ZPUtQ4pGGWs>
 - https://www.youtube.com/watch?v=9_i6S_rDZuA
 - <https://www.youtube.com/watch?v=reWtxGTyN78&t=188s>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=BJzYGsMcy8Q&t=139s>
- Elemente de GUI (Health Bar cu care se poate interactiona momentan prin apasarea tastei **Space** – va scadea 20HP, Energy Bar care este legat la mecanicile de sprint, Timer care poate fi ascuns sau afisat prin apasarea tastei **TAB**, Bullet Count care scade la click si se apasa **R** pentru reload) – [Radu George-Marian](#);
 - Surse de inspiratie pentru GUI:
 - https://youtu.be/BLfNP4Sc_iA?si=u680yxQdVR-3fDI7
 - https://youtu.be/2gPHkaPGbpl?si=5cl48oBn_bHXKQDB

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

- Gun & Shooting (player-ul are in fata sa o arma (cilindru), iar la click se creeaza un glont (sfera) care incepe sa se deplaseze pe directia spre care priveste player-ul; gloantele dispar la coliziune sau dupa o perioada de timp) – **BUG** (avem niste bug-uri la acest feature la rezolvarea carora se va lucra in sprint-ul urmator) - [Andrieș Vlad-Andrei](#);
 - Surse de inspiratie pentru shooting:

- <https://discussions.unity.com/t/animation-import-player-and-gun-together-or-separate-how-does-unity-know-when-to-play-that-animation/49045>
- <https://www.youtube.com/watch?v=5Q3l2nWfCFQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=EwiUomzehKU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=4KoAlJ8sPy4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vkKulG71Yzo>

Obiective nerealizate & abandonate: -

Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:

- Fiecare membru al echipei a reușit să își ducă la bun sfârșit task-urile atribuite în sprint-ul precedent, exceptând mici bug-uri care vor fi rezolvate în viitor;

Informații Sprint curent

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

- Rezolvarea BUG-ului de la shooting și continuarea implementării acestui sistem (eventual adoptarea metodei object pooling) – [Pavel Alexandru](#);
- Continuarea construirii hărții - [Gheorghe Marius-Cătălin](#);
- O nouă perspectivă (o a doua cameră în Unity) - [Gheorghe Marius-Cătălin](#);
- Inamici (spawn cu evidențierea zonei în care apar; aceștia se apropie de player când se află la o anumită distanță de el; eventual să facă alte lucruri) – [Andrieș Vlad-Andrei](#), [Radu George-Marian](#);

Comentarii cu privire la obiectivele noi propuse:

- Este posibil să se implementeze și alte feature-uri pe lângă cele propuse, sau chiar să se amâne implementarea unor obiective menționate mai sus;

Comentarii cu privire la recenzia primită:

- Deocamdată nu am modificat descrierea jocului, dar o să o detaliez în viitor;

//Comentarii cu privire la recenzia acordată:

Comentarii generale cu privire la dinamica lucrului în echipă: -

Alte comentarii: -