



# Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

\*\*Echipa:\*\* 10

\*\*Numele jocului (titlu provizoriu):\*\* Velocity

\*\*Sprint #:\*\* 2

\*\*Perioada:\*\* 3.11.2025-17.11.2025

\*\*Data predării raportului:\*\* 3.11.2025

\*\*Team leader (persoană de contact):\*\* Lupu Denisa Cristina(denisa-cristina.lupu@s.unibuc.ro)

\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\* Aparaschivei Adrian, Paraschiv Bianca, Lupu Denisa Cristina, Nechita Roberta, Ispas Anastasia, Istrate Irina

\*\*Modalitatea preferată de primire a recenziei (ex: e-mail, feedback oral, Google Docs):\*\* e-mail

## 1. Scopul general al sprintului curent

Scopul acestui sprint de 2 săptămâni este să creăm un prototip mai avansat al jocului nostru Temple Run, adăugând mecanici concrete peste baza existentă.

În acest sprint ne propunem să implementăm controlul jucătorului (stânga/dreapta/sărură), generarea infinită a traseului și introducerea unor obstacole noi, plus un sistem simplu de scor.

Prin aceste funcționalități, continuăm să ne familiarizăm cu Unity și să transformăm prototipul într-un gameplay care seamănă tot mai mult cu produsul final.

## 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

1. Implementarea functionalitatii de baza- Crearea unui placeholder pentru jucatori, a unui mediu de joc de bază și un meniu simplu. (Status:  Îndeplinit)
2. Documentarea initială- Cercetare despre fundamentele Unity 2D, structura proiectului și bune practici pentru incepatori.(Status:  Îndeplinit)
3. Configurare Proiect&Git-Crearea repository-ului și a backlog-ului (Status:  Îndeplinit)
4. Configurare scene initiale-Crearea a cîteva segmente de teren de baza ce pot fi reutilizate. (Status:  Îndeplinit)

5. Creare obstacole- Crearea a 2-3 tipuri de obstacole simple, ce pot fi reutilizate/imbunatatite pe parcurs, in functie de evolutia jocului (Status:  Îndeplinit)

### 3. Retrospectivă scurtă

În acest sprint, am reușit să îndeplinim toate obiectivele propuse. A mers foarte bine partea de organizare: am configurat cu succes repository-ul Git și proiectul Unity, am creat board-ul Jira pentru managementul sarcinilor și am finalizat documentarea inițială.

De asemenea, am implementat funcționalitățile de bază planificate, inclusiv placeholder-ul pentru jucător, scenele inițiale și primele obstacole. Fiind un sprint axat pe setup și planificare, nu am întâmpinat dificultăți majore.

Având în vedere că fluxul de lucru stabilit (Jira, Git, comunicare zilnică) a funcționat eficient, vom menține această structură și în sprintul următor, concentrându-ne pe iterarea mecanicilor de bază și adăugarea de noi elemente.

### 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Control player (stânga/dreapta/sărit ură)	Implementarea input-ului și a mișcărilor principale ale jucătorului	Istrate Irina
1	Generarea infinită a traseului	Map chunks care se adaugă dinamic, ca în Temple Run	Aparaschivei Adrian
1	Obstacole noi	Adăugarea și testarea unor tipuri suplimentare de obstacole	Ispas Anastasia

2	Sistem de scor	Crearea score UI + logică de calcul (scor pe distanță timp).	Lupu Denisa
2	Mecanică de Game Over	Detectarea coliziunilor + tranziție către ecran Game Over	Paraschiv Biana
3	Optimizare și polish	Ajustări la viteze, distanțe, layout, mici bug fixes	Nechita Roberta

## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Planul de lucru se va baza pe metodologia Agile. Vom folosi un board Jira pentru a gestiona sarcinile. Managementul codului se va realiza prin GitHub.

Am stabilit întâlniri online săptămânale pe Discord pentru a sincroniza progresul și a discuta pașii următori. Grupul de WhatsApp va fi folosit pentru discuții rapide și pentru a stabili idei sau detalii logistice între întâlnirile noastre săptămânale.

De asemenea, în prima săptămână am ajuns la hotărârea de a finaliza taskurile high-priority.

## 6. Capturi / Demonstrații (optional)

- 

## 7. Observații suplimentare

-