



Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 10

Numele jocului (titlu provizoriu): Velocity

Sprint #: 1

Perioada: 27.10.2025 - 3.11.2025

Data predării raportului: 28.10.2025

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

Obiectivul principal al acestui sprint este stabilirea fundației tehnice și organizaționale a proiectului. Ne vom concentra pe crearea unui repository Git funcțional și pe configurarea inițială corectă a proiectului în Unity. Până la finalul sprintului, vom avea o structură de lucru clară a echipei, cu responsabilități definite, și vom fi implementat primele funcționalități de bază ale jocului.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Acesta este primul sprint oficial, deci nu avem obiective dintr-un sprint anterior. Am îndeplinit însă cu succes sarcinile premergătoare (Task 0 și 1), finalizând formarea echipei și definirea proiectului.✓

3. Retrospectivă scurtă

– Este primul sprint.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Documentare inițială	Cercetare despre fundamentele Unity 2D, structura	Toată lumea

		proiectului și bune practici pentru începători	
1	Configurare Proiect Unity & Git	Inițializare proiect Unity, configurarea fișierelor & contribuitorii pe Git	Lupu Denisa
1	Creare board Jira	Pentru organizare, vom folosi Jira pentru a gestiona sarcinile și a urmări progresul.	Paraschiv Bianca
2	Implementare funcționalități de bază	Crearea unui placeholder pentru jucător și a unui mediu de joc de bază, eventual a unui meniu.	Roberta Nechita + Istrate Irina
3	Configurare scene inițiale	Crearea a câteva segmente de teren de bază, ce pot fi reutilizate	Aparaschivei Adrian
4	Obstacole	Crearea a 2-3 tipuri de obstacole simple	Ispas Anastasia

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Planul de lucru se va baza pe metodologia Agile. Vom folosi un board Jira initiat de Bianca, în care vom incepe primul sprint cu taskurile mentionate mai sus. Comunicarea zilnică se va face pe grupul de whataspp, iar întâlnirile online vor fi pe Discord, spre sfârșitul săptămânii, iar managementul codului se va face prin Github, repository-ul fiind configurat inițial de Denisa.

6. Capturi / Demonstrații (optional)

7. Observații suplimentare