

# Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

\*\*Echipa:\*\* 10

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

\*\*Sprint #:\*\* 3

\*\*Perioada:\*\* 18.11.2025 - 1.12.2025

\*\*Data predării raportului:\*\* 17.11.2025

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

\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\* Lupu Denisa, Istrate Irina, Nechita Roberta

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

## 1. Scopul general al sprintului curent

Obiectivul principal al acestui sprint este de a oferi un prototip de bază al jocului care să fie complet funcțional. Pe lângă crearea tuturor funcționalităților necesare pentru a avea un mecanism de bază utilizabil, dorim să incorporăm și primele componente de design pentru a îmbunătăți interfața jocului.

## 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

1. Control player (stânga/dreapta/sărutură)	Status:  Îndeplinit
2. Generarea infinită a traseului	Status:  Îndeplinit
3. Obstacole noi (static + dinamice)	Status:  Îndeplinit
4. Sistem de scor (logica + UI)	Status:  Îndeplinit
5. Logica de Game Over	Status:  Îndeplinit
6. Optimizare și polish (mici bug fixes)	Status:  Îndeplinit

## 3. Retrospectivă scurtă

În acest sprint, a mers foarte bine colaborarea echipei, reușind să finalizăm toate obiectivele planificate, de la controlul jucătorului și generarea infinită a traseului, până la sistemul de scor și fereastra de Game Over.

Principalele dificultăți au fost bug-uri tehnice neașteptate, cum ar fi înălțimea variabilă a săriturii și o rotire a camerei din spatele jucătorului, pe care am reușit să le rezolvăm.

Pentru sprintul următor, ne propunem să alocăm timp specific pentru testarea integrării între funcționalități imediat ce sunt implementate, pentru a depista și rezolva problemele mai rapid.

#### 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Meniu Principal	Implementarea mai multor setari si incorporarea acestuia in joc	Istrate Irina
1	Meniul de pauza	Afisarea unui meniu cu optiuni (resume, quit, back to main menu)	Lupu Denisa
2	Lane infinit	Optiunea de lane splitting si de a vira la stanga sau la dreapta	Aparaschivei Adrian
3	Bara de viata	Player-ul se poate lovi de obstacole de un numar finit de ori.	Nechita Roberta
3	Cresterea dificultatii	La un anumit numar de puncte creste viteza jucatorului.	Lupu Denisa
4	Camera shake	Atunci cand player-ul se loveste apare un tremurat scurt al camerei.	Paraschiv Bianca
4	Crearea monedelor	Pe parcursul jocului player ul poate colecta monede de care apar in lane.	Paraschiv Bianca
3	Design obstacole	Inceperea implementarii design-ului pentru obstacole.	Ispas Anastasia

3 Design player Nechita Roberta

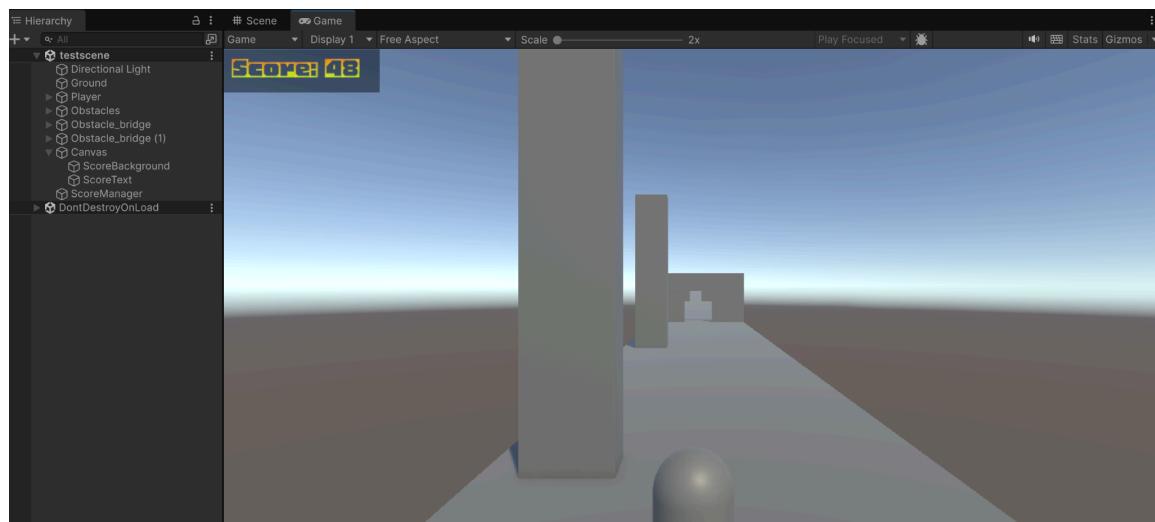
3 Design lane Ispas Anastasia

## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Vom continua folosirea board-ului Jira făcut în trecut pentru a gestiona sarcinile și a platformei GitHub pentru gestionarea codului. Vom avea în continuare întâlniri online la sfârșitul săptămânii pentru a discuta despre progresul făcut în timpul acestea și despre următoarele idei care trebuie implementate mai departe. Pentru stabilirea ideilor și, în cazul unor probleme sau discuții rapide, vom folosi grupul de pe WhatsApp.

## 6. Capturi / Demonstrații (optional)

Funcționalități relevante: UI pentru scor și obstacole dinamice pot fi observate în imagine.



## 7. Observații suplimentare

-