

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 9

Numele jocului (titlu provizoriu): Fight Stitch

Sprint: 1

Perioada: 14.10.2025 – 28.10.2025

Data predării raportului: 28.10.2025

Team leader (persoană de contact): Turcu Filip-Ianis

Persoana/Persoanele care au întocmit raportul: Vasile Daria-Gabriela

Modalitatea preferată de primire a recenziei: Teams, e-mail

1. Scopul general al sprintului curent

Obiectivul principal al acestui sprint a fost configurarea mediului de lucru și stabilirea bazei proiectului. Echipa a urmărit crearea unui proiect Unity 3D funcțional, inițierea primei scene și organizarea sarcinilor de lucru pentru următoarele etape de dezvoltare.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1.	Crearea repository-ului Git și a proiectului Unity	Îndeplinit	Repo creat și conectat la Unity; proiectul 3D funcțional.
2.	Crearea primei scene default în Unity	Îndeplinit	Scenă inițială configurată corect, urmează modificări vizuale.
3.	Împărțirea sarcinilor pe Trello	Îndeplinit	Task-urile distribuite pe membri; urmează actualizări periodice.

3. Retrospectivă scurtă

În acest sprint, echipa a reușit să stabilească un flux de lucru clar și un sistem de versionare funcțional. Colaborarea prin Trello și Discord a decurs bine, iar fiecare membru și-a definit clar rolul.

Principala dificultate a fost sincronizarea orarului membrilor și configurarea inițială a Unity și Git.

În sprintul următor, vom încerca să avem întâlniri mai frecvente și să actualizăm mai des progresul pe Trello pentru o mai bună coordonare.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Implementare movement basic	Mișcare de bază a personajului (walk/run/jump).	Filip, Geo
2	Personaj basic cu animații	Model și animații simple (idle, attack, run).	Filip
3	Scenă de luptă simplă	Crearea unei arene de test cu elemente 3D de bază.	Daria
4	Mecanică de basic attack	Implementarea atacului de bază (coliziune + damage).	Geo, Victor

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

1. Echipa lucrează colaborativ, folosind **Trello** pentru task-uri și **Discord** pentru comunicare.
2. Se vor organiza întâlniri o dată la câteva zile pentru actualizarea progresului și discutarea problemelor.
3. Membrii folosesc **share screen** pentru a lucra împreună la implementări mai complexe.
4. Deadline-urile interne coincid cu finalul fiecărei săptămâni pentru a menține progres constant.

6. Capturi / Demonstrații (optional)

7. Observații suplimentare

- Nu au existat absențe majore sau schimbări în echipă.
- Au fost dificultăți minore legate de sincronizarea fișierelor între Unity și Git.
- Echipa intenționează să adauge efecte vizuale și mecanici mai avansate în sprintul următor (sistem de viață, combo attacks, UI de bază).

Data: 28 octombrie 2025

Echipa 9 – Fight Stitch