

# Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

**Echipa:** 9

**Numele jocului (titlu provizoriu):** Fight Stitch

**Sprint:** 1.3

**Perioada:** 11.11.2025 – 25.11.2025

**Data predării raportului:** 25.11.2025

**Team leader:** 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

Scopul acestui sprint a fost realizarea primului prototip complet funcțional al jocului, concentrat pe **movement**, **control**, **combat** și un **AI inamic de bază**. Obiectivul principal a fost obținerea unei bucle de gameplay jucabile și testabile, chiar dacă fără animații.

## 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1.	Implementare movement basic	<b>Finalizat</b>	Movement complet (WASD + dodge).
2.	Personaj basic cu animații	<b>Neîndeplinit</b>	Personajul există, dar animațiile vor fi integrate în sprintul următor.
3.	Scenă de luptă simplă	<b>Finalizat</b>	Scena permite testarea mecanicilor de joc.
4.	Mecanică de basic attack	<b>Finalizat</b>	4 atacuri mapate pe tastele numerice + damage system.

## 3. Retrospectivă scurtă

Sprintul a consolidat fundamentul gameplay-ului prin implementarea unui sistem funcțional de mișcare, atac, damage și un AI simplu. Lipsa animațiilor a fost principala dificultate și va fi prioritară în sprintul următor.

**Ce a mers bine:**

- implementarea controlului și a mecanicilor de combat;

- AI-ul de bază funcționează coerent;
- colaborarea rapidă în echipă.

#### **Dificultăți:**

- integrarea animațiilor a fost amânată din cauza timpului limitat;
- necesitatea ajustării configurației scenei pentru testare corectă.

## **4. Gameplay & Controale**

În acest sprint a fost implementată prima versiune completă de gameplay funcțional.

### **4.1. Movement & Controale**

- **WASD** — deplasarea personajului.
- **E** — mecanică de dodge / eschivă.
- **Tastele 1, 2, 3, 4** — patru tipuri diferite de atac.
- **Camera Follow** — camera urmărește automat jucătorul.

## **5. Sistem de Luptă (Combat System)**

### **5.1. Health & Damage**

- Sistem de viață complet funcțional pentru jucător și inamic.
- Damage-ul este aplicat corect în funcție de atacurile declanșate.
- **Nu există încă un HealthBar**, dar logica este complet pregătită pentru UI.
- Personajele mor când  $HP = 0$  (devin inactive / dispar din scenă).

### **5.2. Feedback vizual și auditiv**

- Efecte sonore la impact.
- Debug log în consolă cu:
  - primirea damage-ului,
  - HP curent,
  - starea luptei (moarte / lovituri).

### 5.3. Status animații

- **Momentan nu există animații.** Gameplay-ul funcționează complet fără ele.
- Toate mecanicile sunt pregătite pentru a fi sincronizate cu animații în sprintul următor.

## 6. AI – Comportament inamic

- AI-ul urmărește jucătorul prin scenă.
- Poate ataca și poate primi damage.
- Se comportă eficient ca prototip — ideal pentru testarea mecanicilor.

## 7. Obiective pentru sprintul următor

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Meniuri (UI)	Implementarea meniurilor: Play Game, Pause, Game Over, Restart.	Echipa
2	Animații pentru personajul existent	Idle, walk/run, attack, death – integrate în animator controller.	Filip
3	Personaje noi cu animații	Crearea și importul unor noi luptători + animațiile lor.	Daria, Geo

## 8. Dificultăți și riscuri

- **Animațiile** rămân cel mai sensibil punct tehnic.
- Posibile întârzieri din cauza integrării riggingului pentru personaje noi.
- UI-ul poate necesita mai mult timp decât estimarea inițială.

*Data: 25 noiembrie 2025*  
**Echipa 9 – Fight Stitch**