

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	Finalizat	Movement complet (WASD + dodge).
2.	Personaj basic cu animații	Neîndeplinit	Personajul există, dar animațiile vor fi integrate în sprintul următor.
3.	Scenă de luptă simplă	Finalizat	Scena permite testarea mecanicilor de joc.
4.	Mecanică de basic attack	Finalizat	4 atacuri mapate pe tastele numerice + damage system.

3. Retrospectivă scurtă

Sprintul a consolidat fundamentalul gameplay-ului prin implementarea unui sistem funcțional de mișcare, atac, damage și un AI simplu. Lipsa animațiilor a fost principala dificultate și va fi prioritara 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 / lovitură).

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