

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 9

Numele jocului (titlu provizoriu): Fight Stitch

Sprint: 2

Perioada: 28.10.2025 – 11.11.2025

Data predării raportului: 11.11.2025

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

Scopul principal al acestui sprint a fost continuarea dezvoltării proiectului prin realizarea primelor elemente 3D și a unui model de luptător (fighter) pentru testarea mecanicilor de bază. În paralel, s-a urmărit dezvoltarea elementelor vizuale ale scenei și pregătirea mediului pentru implementarea mișcărilor și animațiilor.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1.	Implementare movement basic	Parțial	Mișcarea de bază urmează să fie finalizată după testarea modelului 3D al personajului.
2.	Personaj basic cu animații	Parțial	A fost creat un model simplu de <i>fighter</i> ; urmează implementarea animațiilor.
3.	Scenă de luptă simplă	Parțial	Au fost create câteva modele 3D pentru scenă (obiecte decorative, elemente de mediu); urmează integrarea completă în Unity.
4.	Mecanică de basic attack	Neîndeplinit	Urmează a fi implementată după finalizarea mișcării și animațiilor.

3. Retrospectivă scurtă

În acest sprint, echipa a reușit să progreseze semnificativ la partea vizuală a jocului, prin crearea primului model 3D de luptător și a mai multor modele pentru decorul scenei.

Ce a mers bine: procesul de modelare 3D și colaborarea între membrii echipei.

Dificultăți întâmpinate: timpul necesar pentru optimizarea modelelor și lipsa unei rigări complete pentru animații.

Pentru următorul sprint, echipa va acorda prioritate finalizării animațiilor de bază și integrării mecanicilor de mișcare și atac.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Finalizare mișcare personaj	Implementarea completă a sistemului de movement (walk/run/jump).	Filip, Geo
2	Animații de bază pentru fighter	Adăugarea animațiilor (idle, punch, kick) pe modelul 3D.	Filip
3	Integrarea modelelor în scenă	Așezarea obiectelor 3D create în scena de luptă și ajustarea iluminării.	Daria
4	Mecanica de atac	Adăugarea unui sistem simplu de attack și coliziune.	Geo, Victor

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Echipa lucrează colaborativ folosind **Trello** pentru urmărirea progresului și **Discord** pentru comunicare.

Se organizează întâlniri la fiecare câteva zile pentru actualizarea stadiului și rezolvarea problemelor.

Membrii colaborează prin **share screen** atunci când lucrează la scene comune sau la implementarea animațiilor.

Deadline-urile interne sunt stabilite pe module (mișcare, animații, atac), urmând ca la finalul sprintului să existe o versiune jucabilă minimală.

6. Capturi / Demonstrații (opțional)

7. Observații suplimentare

- Proiectul se află într-un stadiu stabil, cu fișiere sincronizate în repository-ul Git.
- Urmează o etapă de testare și ajustare a mișcărilor și animațiilor.
- Echipa ia în considerare adăugarea unui meniu principal și a unui HUD simplu în sprintul următor.

Data: 11 noiembrie 2025
Echipa 9 – Fight Stitch