

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

****Echipa:**** 11

****Numele jocului (titlu provizoriu):**** _____

****Sprint #:**** 1

****Perioada:**** 28-10-25 -> 03-11-25

****Data predării raportului:**** _____

****Team leader (persoană de contact):**** Lupu Andrei

****Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:**** Lupu Andrei




****Modalitatea preferată de primire a recenziei (ex: e-mail, feedback oral, Google Docs):**** Feedback oral sau prin mesaje

1. Scopul general al sprintului curent

- Actualizarea si legarea proiectelor pe fiecare masina cu github.
- Hotararea mai concisa a elementelor din joc
- Crearea unui grup de discord
- Legarea camerei pentru FPS
- Crearea unui movement rudimentar
-

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

| Nr. | Obiectiv (din sprintul trecut) | Status | Explicații / Acțiuni viitoare |
|-----|--------------------------------|--------|-------------------------------|
|-----|--------------------------------|--------|-------------------------------|

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint?
- Ce dificultăți ați întâmpinat?
- Ce veți face diferit în sprintul următor?

În acest sprint din păcate nu am reușit să ne organizăm să ne întâlnim, însă acum avem făcut un server de discord și avem programate întâlniri ulterioare pentru a evita aceste probleme. Imaginea jocului încă

nu este complet clara, avem o idee de ce vrem sa facem in el, dar deocamdata suntem deschisi schimbarilor si diferitelor opinii de-ai membrilor.

4. Obiective pentru sprintul curente. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

| Prioritate | Obiectiv | Descriere scurtă | Responsabil(i) |
|------------|----------|------------------|----------------|
|------------|----------|------------------|----------------|

Descrieți modul de organizare în echipă, întâlnirile planificate și eventualele deadline-uri interne.

1. Actualizarea si legarea proiectelor pe fiecare masina cu github.
2. Hotararea mai concisa a elementelor din joc
1. Crearea unui grup de discord
2. Legarea camerei pentru FPS
2. Crearea unui movement rudimentar

6. Capturi / Demonstrații (opțional)

Includeți 1–2 imagini relevante (screenshot-uri din Unity sau diagrame simple).

7. Observații suplimentare

Orice alte informații utile profesorului: probleme tehnice, absențe, schimbări în echipă, idei noi etc.



Lungime recomandată: 1,5 – 2 pagini



Format: PDF / DOCX



Predare: la finalul fiecărui sprint (de exemplu, o dată la 2 săptămâni)