

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 11

Numele jocului (titlu provizoriu): _____

Sprint #: 0

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?

4. Obiective pentru sprintul curent. 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 (optional)

Includefiți 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)