

Raport 4

19 Noiembrie – 3 Decembrie

Obiective implementate in sprint-ul 3:

- Implementarea logicii pentru generarea unei harti (camera cu boss, camera cu capcane, un shop, etc.)
- Animarea movement-ului si atacului inamicilor
- Crearea mai multor arme
- Implementarea unui meniu de pauza

Obiective extra implementate in sprint-ul 3 (nu au aparut in raportul 3):

- Am implementat un challange room
- Am implementat object pick-ups (pentru coins sau power-ups)

Obiective neimplementate in sprint-ul 3:

- Definitivarea stat-urilor jucatorului - inca nu stim care vor fi
- Implementarea unui HUD (viata, arma, gold, etc.) - nu am avut timp

Obiective propuse pentru sprint-ul 4:

- Crearea mai multor tipuri de gloante
- Implementarea unui sistem de customizare/creare de camere (pentru development)
- Crearea unor ranged enemies si integrarea inamicilor cu player-ul
- Implementarea unui Game Manager