

# Raport 3

4 - 18 Noiembrie

## **Obiective implementate in sprint-ul 2:**

- Crearea meniului principal si al meniului de upgrade-uri permanente
- Implementarea movement-ului
- Crearea unei camere si implementarea deplasarii dintr-o camera in alta
- Implementarea mecanicii de shooting
- Implementarea movement-ului inamicilor

## **Obiective extra implementate in sprint-ul 2 (nu au aparut in raportul 2):**

- Implementarea stat-urilor de baza ale jucatorului

## **Obiective propuse pentru sprint-ul 3:**

- Definitivarea stat-urilor jucatorului
- 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
- Implementarea unui HUD (viata, arma, gold, etc.)