

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

****Echipa:**** Nine Lives Studio

****Numele jocului (titlu provizoriu):**** Nine Lives Later

****Sprint #:**** 2

****Perioada:**** 17.11.2025 – 01.12.2025

****Data predării raportului:**** 17.11.2025

****Team leader (persoană de contact):**** Gheboeanu Anita-Cristiana

****Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:**** Leustean Andrei, Gheboeanu Anita-Cristiana

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




1. Scopul general al sprintului curent

Obiectivul sprintului a fost stabilirea mecanismelor de baza, de miscare si a diverselor „abilitati” ale personajului cum ar fi dash, double jump, inamici etc.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Add movement features (sprint, dash, double jump, hard jump)	Îndeplinit	
2	Create the first level	Partial	Am decis sa ne concentram pe crearea si testarea tuturor mecanismilor din joc, inainte de a trece la Level Design
3	Camera movement	Partial	Bug - Personajul se misca jittery
4	Knockable objects	Partial	Inca nu pot fi distruse
5	Create the second level	Neindeplinit	Am decis sa lucram la toate mecanicile

			inainte sa incepem construirea nivelelor
6	Inamici si movement	Îndeplinit	
7	Sound bar	Îndeplinit	
8	Lasers	Îndeplinit	

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Am reușit sa indeplinim majoritatea task-urilor impuse în sprint-ul trecut, cu puține bug-uri. Pe planul colaborării, am ajuns la concluzia ca ne trebuie o mai bună și mai clară planificare a task-urilor, intrucat o parte dintre acestea au fost amânate, fiind înlocuite cu altele mai importante pe moment.

4. Obiective pentru sprintul curent

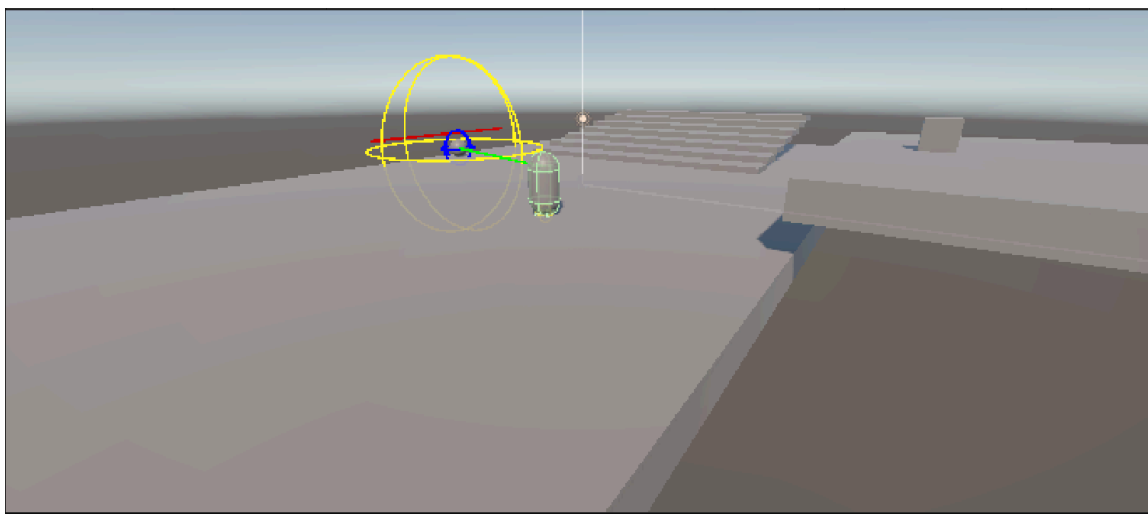
Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Camera bug	Sa reparam bug-ul de la camera	Enache-Preoteasa David
1	Wall climbing	Ținând apăsat pe space pisica sa poata merge o perioada scurta de timp pe pereti	Radu Deaconu
1	Different type of movement depending on the ground type	In functie de teren, sa mearga mai incet, mai rapid, sa alunece etc	Leustean Andrei
1	Stamina bar	Stamina bar care se consuma cand alearga mai rapid, face wall climbing	Leustean Andrei
1	Gliding	Cand cade si tine apasat pe space, poate sa dea glide pentru a plana	Enache-Preoteasa David
2	Searching for assets	Trebuie căutate asset-uri pentru pisica si obiectele din joc	Toata echipa
1	Menus	Meniurile si overall design-ul butoanelor	Gheboeanu Anita
2	Coldness/ wetness meter	O bara care se modifica in functie de contactul cu apa/frigul (în nivelul cu zapada)	Balaur Sebastian

3	Grappling mechanic	O mecanică ce face personajul să se agațe de diferite obiecte	Balaur Sebastian
1	Game over/win/loading screens	Ecrane de tranziție de la o stare la alta	Gheboeanu Anita
2	Basic particles	Visual feedback pentru impact	Radu Deaconu
3	Camera shake	Mișcarea personajului poate fi îmbunătățită prin mișcarea camerei în diferite contexte	Leustean Andrei
3	Advanced enemy AI	Pentru inamici, ca sa te vadă într-un con specific, să fie atrași de sunet, pathing etc	Balaur Sebastian

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

În acest sprint am stabilit încă de la început task-urile fiecăruia, urmand sa lucram pe ele. Ca si înainte, planuim sa ne întâlnim online pentru a vorbi în detaliu despre cum sa procedam în viitor.

6. Capturi / Demonstrații (opțional)



7. Observații suplimentare