

## Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

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

**\*\*Numele jocului (titlu provizoriu):\*\*** Nine lives later

**\*\*Sprint #:\*\*** 3

**\*\*Perioada:\*\*** 01.12.2025 – 15.12.2025

**\*\*Data predării raportului:\*\*** 01.12.2025

**\*\*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 implementarea gimick-urilor cum ar fi sliding, gliding, grappling, etc

### 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Wall climbing	Parțial	
2	Different type of movement depending on the ground type	Îndeplinit	
3	Stamina bar	Îndeplinit	
4	Gliding	Îndeplinit	
5	Searching for assets	Îndeplinit	Am căutat asset-uri gratis pe care sa le folosim, urmand sa le integram în sprint-ul următor
6	Menus	Îndeplinit	
7	Coldness/ wetness meter	Neindeplinit	
8	Grappling mechanic	Îndeplinit	

9	Game over/win/loading screens	Îndeplinit	
10	Basic particles	Neindeplinit	
11	Camera shake	Îndeplinit	
12	Advanced enemy AI	Îndeplinit	

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

### 3. Retrospectivă scurtă

Am reușit să îndeplinim majoritatea task-urilor stabilite, cu câteva rămase pentru sprint-urile viitoare. În ceea ce privește colaborarea, nu am apucat să avem o întâlnire online, însă am comunicat constant pe WhatsApp. Astfel, fiecare membru al echipei este la curent cu progresul colegilor și cu provocările întâmpinate pe parcurs.

### 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Nivelul 1	Primul nivel al jocului care va avea ca obiectiv principal platforming	
1	Nivelul 2	Implementăm nivelul 2 care va folosi predominant sound gimmick-ul	
1	Nivelul 3	Va combina nivelul 1 și 2, laserele și wall climbing	
2	Efecte	Efecte vizuale pentru diversele acțiuni	
2	Assets	Implementarea și integrarea asset-urilor	

### 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Ca plan de lucru, ne vom întâlni cât mai curând pentru a discuta despre design-ul nivelurilor, urmând tot atunci să împărțim task-urile pentru a putea lucra mai mulți la niveluri diferite.

### 6. Capturi / Demonstrații (opțional)

### 7. Observații suplimentare