

# 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 concentrăm pe crearea și testarea tuturor mecanicilor din joc, înainte 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	Neîndeplinit	Am decis sa lucram la toate mecanicile

			inainte sa incepem construirea nivelerelor
6	Inamici si movement	Indeplinit	
7	Sound bar	Indeplinit	
8	Lasers	Indeplinit	

Legendă status: Îndeplinit | Parțial | Neîndeplinit

### 3. Retrospectivă scurtă

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

### 4. Obiective pentru sprintul curent

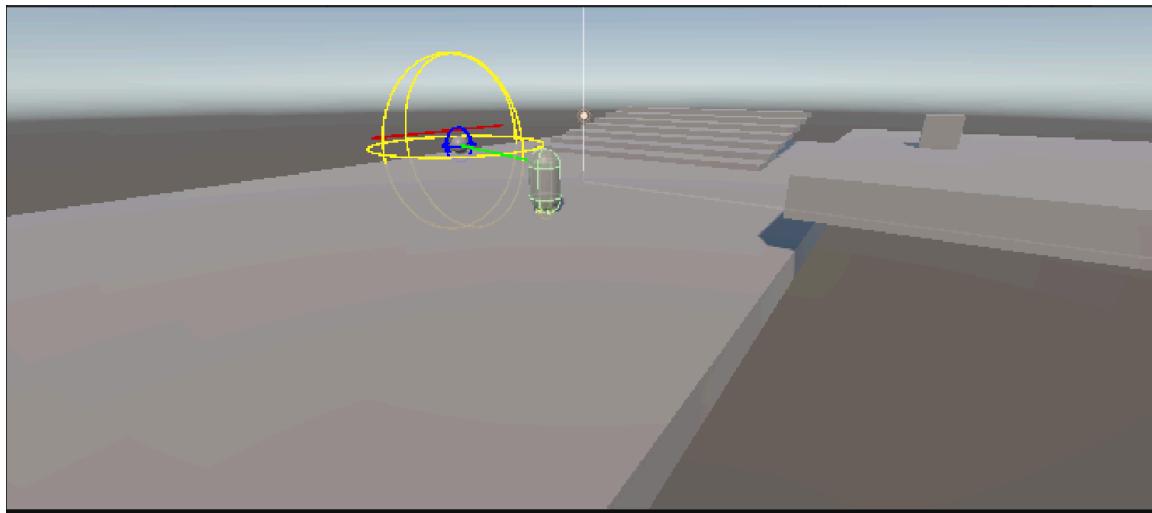
Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Camera bug	Sa reparam bug-ul de la camera	Enache-Preoteasa David
1	Wall climbing	Ținând apăsat pe space pisica sa poata merge o perioada scurta de timp pe pereti	Radu Deaconu
1	Different type of movement depending on the ground type	In functie de teren, sa meargă mai incet, mai rapid, sa alunece etc	Leustean Andrei
1	Stamina bar	Stamina bar care se consumă 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 să te vadă într-un con specific, să fie atrasi de sunet, pathing etc	Balaur Sebastian

## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

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

## 6. Capturi / Demonstrații (optional)



## 7. Observații suplimentare