

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: Nine Lives Studio

Numele jocului (titlu provizoriu): Nine lives later

Sprint #: 1

Perioada: 03.11.2025 – 17.11.2025

Data predării raportului: 03.11.2025

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

Persoana/Persoanele care au întocmit raportul: Leustean Andrei

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

1. Scopul general al sprintului curent

Obiectivul principal al acestui sprint este sa începem sa concretizam primele nivele ale jocului dezvoltând mai multe mecanici pe care le vom folosi în viitor. Am dorit să lucram la primele 2 niveluri, una de platforming și una în care putem să sparge obiecte.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Repository git	Îndeplinit	
2	Stabilirea Responsabilităților	Îndeplinit	
3	Planificarea modului de lucru	Partial	Am planificat cum vom lucra dar neavând încă task-uri foarte serioase nu am pus tot în practică
4	Personaj cu basic movement	Îndeplinit	Am creat movementul basic pentru personaj într-un mod în care putem să ușurință să adăugăm diverse mișcări

5	Început basic pentru primul nivel	Parțial	Avem câteva platforme pe care am testat personajul dar atât
6	Blueprint pentru obiecte ce pot fi mișcate	Neîndeplinit	Va trebui să luam mai multe în considerare când avem nevoie concret de ele
7	Brainstorming pentru level design	Parțial	Fiecare membru al echipei a contribuit cu diverse idei pentru nivele urmănd să le discutăm mai serios sprintul acesta

Legendă status: Îndeplinit | Parțial | Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Fiind primul sprint nu am început foarte serios să lucram la proiect deci nu am putut sesiza prea bine ce a mers bine și ce nu.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Add movement features(sprint, dash, double jump, hard jump)	Să adăugam mai multe posibilități pentru mișcarea personajului	
1	Create the first level	Să facem primul nivel care va semăna cu un platformer level în care se plimbă pisica	
1	Camera movement	Să adăugam mișcare la camera pentru a o putea mișca din mouse	
2	Knockable objects	Să facem obiecte care pot fi mișcate și dărâmate de personaj. La contact cu ele, personajul ar trebui să se spargă	
2	Create the second level	Un început pentru al doilea nivel în care personajul mișcă și sparge obiecte	

2	Inamici si movement pentru inamici	Sa facem initial niste mobs care se plimba si au un fov limitat. Cand personajul intra in acesta pierde nivelul.	
4	Overall customizability	Toate componentele (in mod special character movement-ul) sa fie cat mai personalizabile prin parametrii.	

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Am planificat cate o întâlnire online pe săptămâna unde vom vorbi despre task-urile si responsabilitățile fiecăruia si despre modalitățile de implementare si eventualele îmbunătățiri.

6. Capturi / Demonstrații (optional)

7. Observații suplimentare