

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 in viitor. Am dori sa lucram la primele 2 niveluri, unu de platforming si unul in care putem sarge 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	Parțial	Am planificat cum vom lucra dar neavând încă task-uri foarte serioase nu am pus tot in practica
4	Personaj cu basic movement	Îndeplinit	Am creat movement-ul basic pentru personaj intr-un mod in care putem cu ușurința sa adăugam 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 sa luam mai multe in considerare când avem nevoie concret de ele
7	Brainstorming pentru level design	Parțial	Fiecare membru al echipei a contribuit cu diverse idei pentru nivele urmând sa le discutăm mai serios sprintul acesta

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Fiind primul sprint nu am început foarte serios sa lucrăm la proiect deci nu am putut sesiza prea bine ce a mers bine si ce nu.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
1	Add movement features(sprint, dash, double jump, hard jump)	Sa adăugăm mai multe posibilități pentru mișcarea personajului	
1	Create the first level	Sa facem primul nivel care va semăna cu un platformer level in care se plimba pisica	
1	Camera movement	Sa adăugăm movement la camera pentru a o putea mișca din mouse	
2	Knockable objects	Sa facem obiecte care pot fi mișcate si dărâmate de personaj. La contact cu podeaua in funcție de înălțime acestea ar trebui sa se spargă	
2	Create the second level	Un început pentru al doilea nivel in care personajul mișca si sparge obiecte	

2	Inamici si movement pentru inamici	Sa facem inițial niște mobs care se plimba si au un fov limitat. Când 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 (opțional)

7. Observații suplimentare