

RAPORT SPRINT 2

Rezultate sprint 1

Dan Dragos – a gasit asset-uri pentru joc, a creat muzica pentru meniul principal, a modelat primul nivel.

Terenti Mihai – a creat prefab-ul caracterului principal si functionalitatea de movement, care include si un dash cu cooldown. Pentru inceput modelul caracterului este un cub. Animatiile vor fi facute in sprintul 2.

Raducan Denis – a implementat meniul principal pentru joc si a configurat proiectul initial.

Mitu Iustin – a configurat mediul de lucru pe git. Inamicii vor fi implementati in sprintul 2.

Implementari pentru sprint 2

Adaugarea animatiilor pentru caracterul principal – Terenti Mihai

Adaugarea posibilitatii de atac a caracterului principal – Terenti Mihai

Level design – Dan Dragos

Adaugarea inamicilor – Mitu Iustin

Elemente GUI – Raducan Denis