

## RAPORT FINAL SPRINT 2

- **Fixare bug player care trece prin bound-uri – DONE**
  - Am modificat functia de deplasare a player-ului in functie de componenta rigid body.
- **Implementare shooting – DONE**
  - La apasarea “click stanga” player-ul trage cu arma
  - La apasarea tastei “R” arma se reincarca cu gloante (arma are capacitate 10 gloante)
  - Gloantele sunt o sfera (element setat ca prefab) care se genereaza in momentul in care user-ul apasa click stanga
  - In momentul in care un glont atinge mapa de joc sau zidurile, el dispare
- **Player jump – DONE**
  - Playerul sare la apasarea tastei “space”
  - Am verificat daca player-ul se afla sau nu pe mapa de joc folosind variabila “isGrounded”. Scopul acestei variabile este sa nu poti da double jump sau jump la infinit.
- **User interface – IN PROGRES (functiile sunt implementate pe versiunea de joc de la sfarsitul sprintului 1, pe branch-ul UI)**
  - Implementare counter pentru scor care este afisat pe ecran, fiind actualizat printr-o functie care il modifica atunci cand sunt distrusi inamicii.
  - Implementare counter pentru gloante care este afisat pe ecran.

- Healthbar care este legat de o variabila de health (cu valori 0-100), ce isi schimba culoarea in functie de valoarea pe care o are (ex: valoare mica- rosu, valoare mare- verde). Pentru player apare impreuna cu celelalte elemente in partea din stanga sus, iar pentru inamici apare deasupra lor.
- **Mai multe tipuri de inamici – DONE**
  - Au fost implementate doua tipuri de inamici:  
Enemy1(paralelipipedul) care doar urmareste playerul folosind functia lookAt  
Enemy2(cilindrul) care urmareste playerul si trage spre el incontinuu

#### **Extra functionalitati:**

- La apasara tastei “T” playerul isi resteaza pozitia in centrul hartii (inainte era aceasta functie pe tasta “R”)
- Textura mapei a fost modificata adaugandu-se un asset nou
- Playerul se roteste in functie de pozitia mouse-ului