

OBIECTIV INDEPLINITE SPRINT 4

- **Legare UI de varianta actuala de joc - DONE**
 - Am transferat pe main branch-urile de pe git care aveau implementate elemente de UI astfel incat cea mai recenta versiunea a jocului poate fi testata acum direct prin clonarea repo-ului si pornirea scenei "SimpleScene.unity"
- **Meniu de start - DONE**
 - La apasarea ESC apare meniul de optiuni unde se pot ajusta setarile ce tin de sonor si meniul de start.
- **Optimizare setari camera – IN PROGRESS**
 - setarile camerei sunt in proces de definitivare deoarece depind de design-ul hartii care inca nu a fost finalizat
- **Imbunatatire animatii player – IN PROGRESS**
 - s-au implementat animatii de shooting, idle, running, reload.
 - Apar uneori cateva bug-uri la animatii
 - trebuie sa adaugam animatie de moarte atunci cand player-ul ramane fara viata si sa se opreasca jocul
- **Imbunatatire animatii inamici – IN PROGRESS**
 - **exista un bug la shootingul spre player a lui Enemy2 (soldatul)**
 - Am adaugat animatii pentru moartea inamicilor. Animatia de Dead este activata atunci cand variabila isDead este true. Am implementat o functie isDead in PlayerScript care imi returneaza

true cand CurrentHealth-ul unui inamic este ≤ 0 (adica cand nu mai are viata) si false in cazul in care inca nu a ramas fara viata.

- Pentru animatia de Dead am creat scriptul DestroyOnDeath care distruge inamicii dupa ce isi termina animatia de moarte..

- **Interactiune inamici-player – DONE**

- Inamicii isi iau damage doar cand sunt impuscati de player (adica cand PlayerBullet intra in coliziune cu un inamic) si mor cand li se termina viata

- Player-ul isi ia damage cand este atacat de Enemy1(scheletul) sau cand este impuscat de Enemy2(soladatul)

- Bug la schelet uneori cand tragem, trece pe langa glontul. Vom ajusta colliderul si dimensiunea lui Enemy1 in urmatorul sprint

- **Consolidare design mapa de joc – MUTATA PE SPRINT 5**

- Am cautat asset-uri pentru elemente de adaugat pe mapa (cladiri, drumuri, copaci, pietre), dar trebuie sa mai eliminam din elementele neutilizate din pachetele de asset-uri pentru a reduce dimensiunea proiectului si apoi vom incarca pe GitHub