

RAPORT FINAL SPRINT 3

- **Legare UI de varianta actuala de joc (varianta din sprint 2)**
– **IN PROGRESS**
- **Imbunatatire design pentru UI – DONE**
 - S-a adaugat meniul pentru pauza
 - S-a imbunatatit aspectul pentru afisare scor si munitie
- **Imbunatatire design player - DONE**
 - S-a adaugat asset-ul “Free Test Character Asuna” pentru player. Acesta are implementate animatii pentru idle, running, reload, jump si shooting. Conditiiile pentru declansarea animatiilor au fost definite in scriptul “PlayerAnimationController”.
 - Player-ul se deplaseaza pe mapa de joc prin utilizarea grupului de taste “A-S-D-W” sau “↓→↑←”, reincarca arma prin apasarea tastei R si trage spre inamici la apasarea click pe mouse.
 - Cand animatiile de Reload si Shooting se activeaza, este intrerupta animatia de Running.

- **Design pentru arme - DONE**

- Arma pentru player (pistol) face parte din pachetul asset-ului "FreeTestCharacterAsuna"
- Arma pentru Enemy1 (sabie) face parte din pachetul asset-ului "FantasyMonster"
- Arma pentru Enemy2 (pusca) face parte din pachetul asset-ului "ToonSoldiers_WW2_demo"

- **Interactiune intre inamici si player – IN PROGRESS**

- Inamicii urmaresc playerul pe mapa de jos si lovesc de jucator. Urmarirea caracterului s-a implementat in functia MoveEnemy din controllerul fiecarui enemy.

- **Implementare functie de spawnare pentru inamici pe harta - DONE**

- S-au creat scripturile Enemy1Spawner si Enemy2Spawner ce spawneaza inamicii pe o pozitie random de pe harta de joc, la fiecare 7 secunde.

- **Design inamici – IN PROGRESS**

- S-a adaugat asset-ul "Fantasy Monster – Skeleton" pentru Enemy1. Acest inamic are implementate animatii pentru deplasare si pentru atac definite in script-ul "Enemy1AnimationController". Cand parametii isClose=true si

isRunning=false, inamicul trece in animatia de Attack, cand isClose=false si isRunning=true, inamicul trece in animatia de Running.

- S-a adaugat asset-ul "Toon Soldiers WW2" pentru Enemy2. Acest inamic are implementate animatii pentru deplasare si pentru shooting definite in script-ul "Enemy2AnimationController". Cand parametrii isClose=true si isRunning=false, inamicul trece in animatia de Shooting, cand isClose=false si isRunning=true, inamicul trece in animatia de Running.
- **BUG: animatia de shooting nu functioneaza cum ar trebui, uneori inamicii nu trag spre player sau se opresc din impuscat.**

- **Redesign mapa – IN PROGRESS**

- S-au adaugat elemente de design pe mapa de joc folosind asseturi din unity store (copaci, cladiri, drumuri etc)