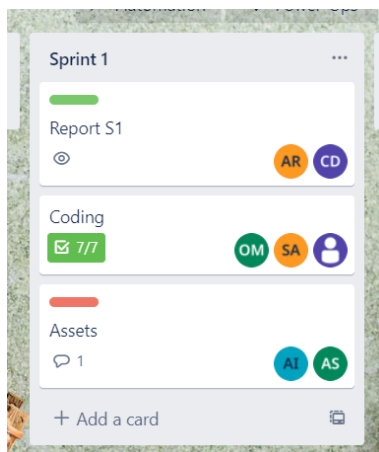


RAPORT FINAL SPRINT 1

- Setarea repo-ului de GitHub si adaugarea membrilor echipei drept colaboratori la proiect – **DONE**
 - Fiecare membru si-a clonat local repo-ul de github si a fost adaugat ca si colaborator la proiect
- Backlog pe platforma Trello pentru a monitoriza procesul taskurilor fiecarui membru. - **DONE**
 - Am creat o tabla pe Trello si fiecare membru a fost adugat ca si colaborator.



- Creare mapa de joc si delimitarea acesteia– **DONE**
 - Mapa de joc este un obiect 3D de tipul Plane, care are dimensiunea de 100x100 si are denumirea "Ground". Am delimitat mapa cu 4 ziduri invizibile.
 - Obiectivul a fost realizat de: Silviu Avian, Ioan Tudor, Mitrica Octavian.

- Implementarea caracterului principal - **DONE**
 - character movement controller: caracterul se misca pe mapa de joc folosind combinatia de taste "W,A,S,D" sau folosind tastele arrow keys.
 - character design assets: am facut research pentru design-ul caracterului, am descarcat asset-uri, le-am testat si urmeaza sa le utilizam intr-un sprint ulterior.
 - reset character position: buton de reset position pe tasta "R", reseteaza caracterul la punctul de start(originea mapei).
 - Obiectivul a fost realizat de: Silviu Avian, Ioan Tudor, Mitrica Octavian, Stan Ana, Ionescu Alexandru
- Setare camera - **DONE**
 - Camera controller: atasat de main camera si contine functiile enumerate mai jos(MoveCamera, HandleZoomInOut)
 - Player follow: camera isi schimba pozitia in functie de caracter.
 - Zoom in/out la utilizarea mouse scroll: limitele pentru zoom sunt de 25f - 75f.
 - Obiectivul a fost realizat de: Silviu Avian, Ioan Tudor, Mitrica Octavian, Stan Ana, Ionescu Alexandru
- Testare asset-uri pentru caracter principal, arma si inamici - **DONE**
 - am facut research pentru design-ul caracterului, design-ul armei si al inamicilor, am descarcat asset-uri, le-am testat si urmeaza sa le utilizam intr-un sprint ulterior.
 - Obiectivul a fost realizat de: Stan Ana, Ionescu Alexandru