

Raport obiective – Sprint 3

ID echipa: 18

Obiective:

- adăugare bănuți - **done**

Obs: Am adăugat o sferă căreia i-am modificat dimensiunile, i-am atribuit culoarea galben și o rotire constantă în jurul propriei axe (files updated: CoinRotate.cs).

- adăugarea coliziunii cu bănuții: - **done**
 - colectare
 - creștere viteză

Obs: La fiecare coliziune cu un bănuț, viteza și numărul de bănuți cresc. Numărul de bănuți va fi folosit în sprintul următor, momentan nefiind vizibil la rularea jocului (files updated: PlayerController.cs - OnTriggerEvent() and Start()).

- adăugare spawning pentru: - **done**
 - bănuți
 - obstacole

Obs: La un anumit interval de timp(10 secunde/ viteza jucatorului), obstacolele și bănuții se spawnează pe măsură ce player-ul avansează cât mai mult în joc (files updated: Spawning.cs and ObjectPools.cs).

- adăugare săritură - **done**

Obs: S-a adăugat jump-ul folosind tasta W sau săgeata sus(files updated: PlayerController.cs - Update()).

În plus față de ce ne-am propus:

- adăugarea pereților pe suprafața de joc - **done**

Obs: Se pot observa în SampleScene – RightWall & LeftWall

- adăugarea unei texturi atât pereților, cât și ground-ului - **done**

Obs: Se pot observa în materialele atribuite pereților și ground-ului(GroundColor & WallTexture).