

Raport final – Sprint 5

ID echipa: 18

Obiective îndeplinite:

- adăugare mai multe vieți - **done**

Obs: La începutul jocului, fiecare utilizator pleacă cu 3 vieți. La epuizarea acestora, acesta pierde jocul.

- adăugare buton de restart joc la lose screen – **done**

Obs: Am adăugat buton de 'Retry' în ecranul de 'Game Over' care dă restart la joc.

- adăugare start screen cu: buton de start + instrucțiuni - **done**

Obs: Am adăugat ecran de start cu background image, buton de start și instrucțiuni pentru cum se joacă.

- adăugare sunete – **done**

Obs: Am adăugat sunete la colectarea bănușilor, diamantelor de aceeași culoare, sunet de fundal și sunet pentru game over.

- îmbunătățire design obstacole – **done**

Obs: Am schimbat design-ul obstacolelor din bile de culori diferite în diamante.

- continuare - adăugare obstacole noi – **cancelled**

Obs: Am renunțat la acest task, întrucât ne-am axat pe rezolvarea bug-urilor și bifarea must-have-urilor pentru prezentare.

În plus față de ce ne-am propus:

- adăugare input pentru numele jucătorului la game over – **done**

Obs: Am adăugat opțiunea de introducere a numelui pentru a memora scorul în lista de highscore-uri dacă este cazul.

- rezolvare 2 bug-uri – player-ul se mișcă după game over și se adăuga la scor chiar dacă intră într-un obstacol de culoare diferită - **done**

Obs: Acum jucătorul nu se mai poate mișca după game over indiferent ce tastă se apasă, iar scorul este actualizat corespunzător.

- adăugare opțiune de on/off pentru audio pe ecranul de start – **done**

Obs: Am adăugat pe ecranul de start un buton pentru activare/dezactivare sunet înainte de a da start.

- adăugare listă de highscore cu primele 5 cele mai bune scoruri - **done**

Obs: Am adăugat o listă cu cele mai bune 5 scoruri obținute de jucători ce conțin poziția, numele și scorul fiecăruia.

Aportul fiecărui membru:

Cherim Erol(341) - adăugare obstacole inițiale, adăugare spawning obstacole și bănuți, adăugare scor și memorare best score, adăugare mai multe vieți, adăugare input pentru numele jucătorului la game over

Dobre Adriana-Lia(341) - implementare mișcare player, adăugare obstacole noi(jump Obstacle), adăugare creștere viteză la coliziunea cu obstacolul, adăugare săritură, adăugare pereți și textură la elementele de joc, modificare design player și obstacole, adăugare sunet, opțiune audio de oprit, rezolvat bug, adăugare highscore list

Guțu Ștefania-Alexandra(341) - Senior Coder - implementare player și ground, adăugare bănuți și coliziunea cu ei, creștere viteză la coliziunea cu bănuții, adăugare spawning obstacole și bănuți, adăugare obstacole noi(jump Obstacle), adăugare săritură, adăugare pereți și textură la elementele de joc, modificare design player și obstacole, adăugare sunet, opțiune audio de oprit, rezolvat bug, adăugare highscore list

Lăzăroiu Teodora-Bianca(341) - implementare mișcare player, adăugare scor și memorare best score, adăugare mai multe vieți, adăugare input pentru numele jucătorului la game over

Mihai Vlad-George(343) - adăugare obstacole inițiale, adăugare game over screen(buton pentru restart joc și text final), adăugare start screen(instrucțiuni și buton pentru start game)

Pirlogea Luciana-Elena(341) - Team Leader - implementare player și ground, adăugare spawning obstacole și bănuți, adăugare obstacole noi(jump Obstacle), adăugare săritură, adăugare pereți și textură la elementele de joc, modificare design player și obstacole, adăugare sunet, opțiune audio de oprit, rezolvat bug

Descrierea jocului Runner Game:

Jocul nostru este un joc de tip 3D Runner asemănător cu Subway Surfers sau Temple Run. Pe măsură ce înaintează, player-ul colectează bănuți (crește scorul cu 1 punct), ocolește diamantele în funcție de culoare (dacă trece prin diamantul de aceeași culoare cu el, crește scorul cu 2 puncte) și sare peste obstacolele asemănătoare unui buștean.

Dificultatea jocului se modifică odată ce player-ul reușește să facă un scor cât mai mare, viteza de deplasare fiind direct proporțională cu numărul de bănuți colectați/diamante de aceeași culoare colectate.

Jucătorul are la început 3 vieți, iar dacă se lovește de vreun obstacol, i se scade o viață, rămâne cu aceeași viteză și același scor până rămâne fără vieți.

Jucătorul are posibilitatea de a opri sunetele din ecranul de start, iar din ecranul de game over acesta poate da restart la joc.

Instrucțiuni:

- W-săritură, A - stânga, D – dreapta
- ↑ - săritură, ← - stânga, → - dreapta

Jucătorul își poate vizualiza scorul curent în timp ce joacă, iar dacă se încadrează în primele 5 highscore-uri, este trecut în highscore list.