

Sprint 4

Obiectivele pentru sprint-ul ce a trecut (✓ = îndeplinit):

- Găsirea de asset-uri pentru hoț ✓
- Găsirea de asset-uri pentru polițiști ✓
- Găsirea de asset-uri pentru oameni ✓
- Găsirea de asset-uri pentru meniu și funcționalitățile lui de implementat
- Găsirea de asset-uri pentru arme ✓
- Crearea părții exterioare a hărții ✓
- Crearea tranziției între scene ✓
- Scrierea diagramei UML în readme ✓
- Crearea sistemului de tragere al player-ului ✓

Obiectivele pentru sprint-ul ce urmează:

- Găsirea de asset-uri pentru meniu și funcționalitățile lui de implementat
- Efecte luminoase pentru arme
- Repararea bug-urilor la sistemul de tragere
- Micsorarea hartii (partea de exterior)
- Animatii pentru NPC-uri
- Gasirea de asset-uri pentru interiorul bancii
- Gasirea de asset-uri pentru interiorul dubei
- Implementarea sistemului audio

Metoda de întâlnire:

- Online

Software folosit pentru gestionarea activităților de proiect:

- Jira