

Sprint 3

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

- Interacțiunea cu obiecte ✓
- Bara de viață ✓
- Combat pentru NPC-uri ✓
- Efecte de damage pentru jucător ✓
- Îmbunătățirea detectării player-ului de către NPC-uri ✓
- Parterul hărții ✓
- Etajul 1 al hărții ✓
- Etajul 2 al hărții ✓

Obiectivele pentru sprint-ul ce urmează:

- 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

Metoda de întâlnire:

- Online

Software folosit pentru gestionarea activităților de proiect:

- Jira