

Sprint 3

Purrfect Potions - echipa 8

Objective Terminate Sprint 2:

- asset pentru potiuni in blender
- asset pentru mese in blender
- asset-uri pentru decoratiuni in blender
- script pentru movement (wasd keys), mutarea potiunilor de pe o masa si
- combinarea lor

Objective Terminate Partial Sprint 2:

- design caracter in blender

Objective Neterminate Sprint 2:

- scena default

Objective Sprint 3:

- terminarea caracterului + animatie
- imbunatatire movement (acum aluneca caracterul, e putin greu de miscat), imbunatatire relatia player-potiune (nu sta potiunea corect intr-un loc anume in "maini", se misca random pe langa caracter)
- imbunatatire design FirstLevel, adaugare asseturi
- un timer in FirstLevel - sa poata fi parametrizat (adica sa existe o modalitate usoara in care sa modificam daca vrem sa fie 30 min, 60 min, 5 min - cand se termina acest timer player-ul sa mai poata face nimic in nivel - momentan nu punem niciun text sau ceva, doar sa nu se mai poata face nimic

Am reusit in sprintul 2 sa lucram pe partea de asseturi si sa pregatim componentele necesare pentru a putea incepe sa dezvoltam first level. Ne-am impartit taskurile astfel incat sa fie cat de cat egale pentru fiecare si sa lucram balansat.