**Raport întocmit de către Echipa 12**

**Sprint nr. 2**

Team leader/cel ce a întocmit raportul: Bucur Denisa

Restul membrilor echipei: Aciu Malina, Gherghel-Butan Mihnea, Mocanu Radu, Popescu Alin

Link către repository: https://github.com/aciumalina/Barbie-on-the-Run

Metoda prin care va fi primită recenzia: mail la bucur.denisa@gmail.com

**Rezumat Sprint anterior (sprint 1)**

**Obiective realizate - membrii echipei care au lucrat la ele:**

- Stabilirea functionalitatilor jocului – toti membrii echipei vor decide asta intr-un call

- Stabilirea modului in care va arata UI – Malina & Denisa

- Cautare proiecte asemanatoare cu tema aleasa de noi pt a le folosi ca sursa de inspiratie – Radu & Mihnea

- Planificare intalniri, prounere intervale orare (care sa acomodeze programul fiecaruia) pentru minim 2 meet-uri a cate 1-1:30h – Alin

- Explorare jocuri existente cu Barbie pentru a intelege piata si cum putem aduce o contributie unica cu jocul nostru - toti

**Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:**

Sarcinile au fost indeplinite in conformitate cu asteptarile, echipa avand o colaborare eficienta si productiva.

**Informații Sprint curent (sprint 2)**

**Obiective noi propuse – membrii echipei care vor lucra la ele:**

- Crearea jucatorului - Mihnea

- Crearea scenei – Alin & Mihnea

- Deplasarea jucatorului (stanga – dreapta ) - Malina & Radu

- Implementarea sariturii jucatorului - Malina & Radu

- Implementarea obstacolelor (+ resetarea jocului in cazul coliziunii) – Denisa & Mihnea

- Creare banuti – Denisa & Mihnea

- Implememtarea unui counter pentru banutii acumulati de jucator - Alin

- Meet-uri saptamanale in intervalele propuse - toti

**Comentarii cu privire la obiectivele noi propuse:**

In aceasta etapa ne vom axa pe implementarea algoritmica a jocului, iar mai apoi vom acorda atentie partii de design.

**Comentarii cu privire la recenzia primită:**

Nu am avut o echipa asignata pentru a ne face o recenzie; de asemenea, nici noi nu am primit o echipa pe care sa o recenzam in sprintul anterior.