

Raport de Sprint - Proiect Joc Unity

- Echipa: 21
- Numele jocului: Pixy
- Sprint: #2
- Perioada: 4.11.2025 - 17.11.2025
- Data predării raportului: 3.11.2025
- Team Leader: Baidoc Robert Cristian
- Persoana care a întocmit raportul: Baidoc Robert Cristian
- Modalitatea preferată de primire a recenziei: email, Teams

1.Scopul general al sprintului:

Scopul acestui sprint este sa dezvoltam o prima versiune a jocului Pixy, cu elemente de gameplay de baza, si sa stabilim directia de dezvoltare.






2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior:

Numar	Obiectiv	Explicatii/Actiuni viitoare	Status
1	Configurarea proiectului Unity	Proiectul 2D a fost creat in Unity	✓ Îndeplinit
2	Crearea scenei principale	Scena adaugata cu fundal si sol de test.	✓ Îndeplinit
3	Definirea conceptului jocului	Conceptul de baza stabilit, personajul Pixy implementat provizoriu.	✓ Îndeplinit
4	Script de mișcare și săritură	Miscarea orizontala functioneaza; saritura necesita imbunatatiri.	Parțial
5	Organizare repository	Structura GitHub completata, README si foldere organizate.	✓ Îndeplinit

3.Retrospectivă scurtă

- In acest sprint a mers bine organizarea echipei si gestionarea sarcinilor pe GitHub si Trello.
- Desi comunicarea intre membrii echipei a fost buna, am intampinat dificultati in comunicarea notiunilor tehnice si in sincronizarea proiectului in Unity.
- In sprintul urmator ne propunem sa colaboram mai eficient in implementare si sa avem un prototip de baza a jocului

4.Obiective pentru sprintul următor

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurta	Responsabil
	Documentare si actualizare repository	Actualizarea README si finalizarea descriere a jocului	Bianca
	Imbunatatirea miscarii personajului	Ajustarea sariturii si a fizicii pentru un control mai natural, adaugarea animatiilor pentru idle, run, jump	Andrei M
	Finalizarea personajului Pixy	Finalizarea aspectului personajului Pixy	Andrei U
	Inceperea dezvoltarii hartii principale	Crearea unei prime versiuni a hartii principale in Unity, folosind tilemap-uri si obiecte simple.	Tudor
	Crearea unui meniu principal	Adaugarea unei scene simple de meniu cu buton „Start Game” si „Exit”.	Robert

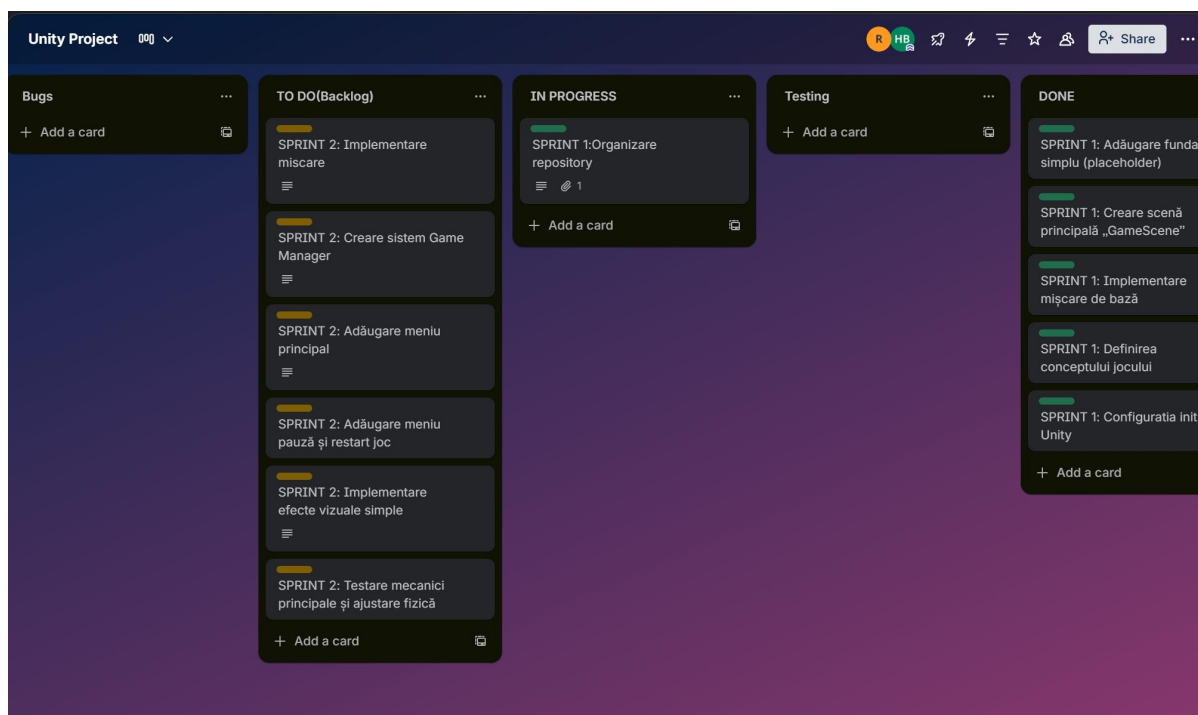
5.Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Echipa va lucra colaborativ pe GitHub (repo: [biancaaaq/Pixy](https://github.com/biancaaaq/Pixy).)

Întâlniri săptămânale online (Discord) + comunicare zilnică pe grup.

Task-urile vor fi gestionate pe Trello fiecare membru având un rol clar.

6.Capturi/ Observații



7.Observații suplimentare