**🧩 Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity**

\*\*Echipa:\*\* 17

\*\*Numele jocului (titlu provizoriu Mortal Vengeance

\*\*Sprint #:\*\* 3

\*\*Perioada:\*\* 18.11.2025 – 2.12.2025

\*\*Data predării raportului:\*\* 17.11.2025

\*\*Team leader (persoană de contact):\*\* Toba Catalin Gabriel

\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\* Guinea Paul Matei

\*\*Modalitatea preferată de primire a recenziei (ex: e-mail, feedback oral, Google Docs):\*\* email, Docs

## Scopul general al sprintului curent

Implementarea logicii de atac, jucator si inamici. Meniu principal si de pauza. Inventar si mecanica de magazin.

## Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Toate obiectivele au fost indeplinite. ✅

## 3. Retrospectivă scurtă

Dificultati: manipularea si trasarea vertex-urilor pe diferite forme geometrice.

Implementarea inamicilor a mers bine, mecanica de pooling a fost mai dificila, dar a fost realizata.

## 4. Obiective pentru sprintul curent

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prioritate  1  2 | Obiectiv  Logica de atac  Meniuri si inventar | Descriere scurtă  Modalitatea prin care inamicii si jucatorul vor ataca  Meniurile de start si pauza, alaturi de inventare | Responsabil(i)  Toba Catalin Gabriel  Guinea Paul Matei  Bogdan Balasoiu Constantin Tudor |
|  |  |  |  |

## 6. Capturi / Demonstrații (opțional)

