

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

****Echipa:** 7**

****Numele jocului (titlu provizoriu):** ASCENT**

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

****Perioada:** 17.11-2.12**

****Data predării raportului:** 2.12.2025**

****Team leader (persoană de contact):** Ioan Dobricean**

****Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:** Serban Andrei, Dinca Andrei**





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

serbanandrei1338@gmail.com

1. Scopul general al sprintului curent

Adaugarea unor sisteme noi pentru a oferi o provocare mai interesantă și dinamică jucătorului, pe lângă îmbunătățirea UI-ului și interacțiunea așteptată de player-ului cu obstacole.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Interacțiune Platforme Dinamice		Bug cu deplasarea corectă a playerului pe platformă și interacțiunea "climbing"-ului cu acestea.
2	Meniu Principal + Setări		Meniu de start și setări basic.
3.	Obiecte prefab		Am implementat un steag ce reprezintă sfârșitul nivelului, dar obstacolele sunt nefinalizate.
4	Meniu Sfârșit Nivel		Jucătorul își vede

(+)

scorul (prin timp si stele acordate dupa acesta) si poate incerca nivelul din nou sau alta provocare (in viitor)

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint?

Adaugarea de obiective si provocari pentru player pentru a retine atentia mai mult timp.

- Ce dificultăți ați întâmpinat?

Implementarea completa a prefab-ului platformei miscatoare.

Comunicarea intre GameObjects in legatura cu starea jocului. (Intre UI-uri in principal)

- Ce veți face diferit în sprintul următor?

Scripturi mai bine comentate si structurate.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
medie	Level select	Abilitatea de a selecta nivelul dorit de jucator si de a vedea scorul pentru fiecare.	Ioan Dobricean David Stefan
medie	Un nivel mai complex	O provocare mai interesanta pentru jucator, cu mai putina ghidare din partea jocului.	Andrei Dinca Serban Andrei
mare	Sistem Exhaustion	Jucatorul sa fie obligat faca decizii pe moment si sa isi gestioneze resursele.	Andrei Dinca Gheorghe Petrut
mica	Muzica	Sa fie muzica de fundal pentru nivele si meniu.	Mihai Sima

mica	Imbunatatiri UI	UI-ul sa fie facut mai interesant vizual.	Ioan Dobricean Petrut Rares
medie	Suprafete speciale de "climbing"	Suprafete speciale pentru catararea jucatorului, pentru a forma un traseu mai precis si controlat.	Serban Andrei

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Va fi implementat un inceput de nivel pentru testarea UI-ului de "Level select", dupa care trebuie adaugate "Sistemul Exhaustion" si Suprafetele pentru construirea intreaga a nivelului ce foloseste toate functiile jocului.

Imbunatatirile UI-ului pot fi realizate independent fata de gameplay.

6. Capturi / Demonstrații (opțional)

7. Observații suplimentare



Lungime recomandată: 1,5 – 2 pagini



Format: PDF / DOCX



Predare: la finalul fiecărui sprint (de exemplu, o dată la 2 săptămâni)