

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 7

Numele jocului (titlu provizoriu): ASCENT

Sprint #: 1

Perioada: 28.10-4.11

Data predării raportului: 4.11

Team leader (persoană de contact): Ioan Dorian 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

Îndeplinirea task-urilor din sprint-ul anterior care nu au fost duse la capat.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Mecanisme de miscare/urcare	✓	
2	Materiale pentru platforme	✓	
3	Design-ul hartii	✓	
4	Sunete	✗	

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint?

Ne-am organizat bine majoritatea echipei și obisnuit cu Unity.

- Ce dificultăți ați întâmpinat?

Dificultăți cu unele texture de marime prea mare pentru Github.

Dificultăți cu configurarea player-ului pentru a detecta collisions..

- Ce veți face diferit în sprintul următor?

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
mare	Fix bug-uri miscare player	“Mana” player-ului se poate bloca.	
medie	Platforme miscatoare		
medie	Sunete miscare pe sol/in aer	Sunete aer ce se aude mai tare cu viteza marita	
medie	Marirea primului nivel		

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Vom lucra simultan, cu scenele (prefab) separate pentru a nu ne incurca.

6. Capturi / Demonstrații (optional)

7. Observații suplimentare

Lungime recomandată: 1,5 – 2 pagini

Format: PDF / DOCX

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