

# Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

\*\*Echipa:\*\* 7

\*\*Numele jocului (titlu provizoriu):\*\* Ascent

\*\*Sprint #:\*\* 4

\*\*Perioada:\*\* 1.12.2025 – 16.12.2025

\*\*Data predării raportului:\*\* 16.12.2025

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

\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\* Serban Andrei

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

mesaj teams / mail: andrei.serban7@s.unibuc.ro

## 1. Scopul general al sprintului curent

Mai putin pe adaugare de features si mai mult pe continut / aspecte Quality of Life sau vizuale.

## 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1.	Imbunatatiri UI si Level Select	✗	
2.	Un nivel mai complex	△	A ramas doar nivelul prototip dar o structura a fost adaugata pentru testarea unor noi functionalitati.
3.	Sistem Exhaustion	✓	Acesta a fost implementat cu un UI simplu, poate fi imbunatatit si a fi mai putin "generos" dar

			functionalitatea este implementata.
4.	Suprafete speciale de "climbing"	✓	Un sistem de detectie a materialului apucat de player. (A fost implementat)
5. (extra)	Bug Fixuri	✓	Fix la cateva buguri (Alunecare player, Meniu pauza reset, Memory leak la apucarea unor obiecte)

Legendă status: ✓ Îndeplinit | ⚠ Parțial | ✗ Neîndeplinit

### 3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint?

Inca un pas pentru a putea dezvolta nivele interesante.

- Ce dificultăți ati întâmpinat?

Lipsa de collider cilindru a dus la o solutie neplacuta pentru alunecarea playerului cu mai multi collideri (Acesta ar trebui de preferat sa aiba mereu friction f mic).

- Ce veți face diferit în sprintul următor?

Focus pe coerenta codului inainte de a adauga functionalitati noi.

### 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil (i)
mare	Salvare status joc	Salvarea a timpurilor personal best si setarilor. (Nu neaparat si statusul Playerului caci nivelele ar trebui sa fie scurte)	
medie	Polish general ( Texturi / UI / Decoratiuni )	Imbunatatirea aspectului vizual al jocului.	

mare	Mai mult Gameplay	1. Adaugarea a cateva nivele scurte de dificultati si stiluri variate.
medie	Mecanism care foloseste functii mai complexe a engine-ului	Inca nu am discutat dar vom implementa dupa ce am dezvoltat nivelele un pic.

## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

## 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)