

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 interesanta si dinamica jucatorului, pe langa imbunatatirea UI-ului si interactiunea asteptata player-ului cu obstacole.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Interactiune Platforme Dinamice	△	Bug cu deplasarea corecta a playerului pe platforma si interactiunea "climbing"ului cu acestea.
2	Meniu Principal + Setari	✓	Meniu de start si setari basic.
3.	Obiecte prefab	△	Am implementat un steag ce reprezinta sfarsitul nivelului dar obstacolele sunt nefinalizate.
4	Meniu Sfarsit Nivel	✓	Jucatorul isi 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 și provocări pentru player pentru a retine atenția mai mult timp.

- Ce dificultăți ați întâmpinat?

Implementarea completă a prefab-ului platformei miscătoare.

Comunicarea între GameObjects în legătura cu starea jocului. (Între UI-uri în principal)

- Ce veți face diferit în sprintul următor?

Scripturi mai bine comentate și structurate.

4. Obiective pentru sprintul curent

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