

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 7

Numele jocului (titlu provizoriu): ASCENT

Sprint #: 2

Perioada: 4.11-17.11

Data predării raportului: 17.11

Team leader (persoană de contact): Ioan Dorian Dobricean

Persoana/Persoanele care au întocmit raportul: Serban Andrei, Dincă Andrei

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

serbanandrei1338@gmail.com

sau Teams andrei.serban7@s.unibuc.ro

1. Scopul general al sprintului curent

Adaugarea unui prototip de tutorial, platforme mai dinamice pentru viitoare nivele, feedback pentru player prin intermediul sunetelor la viteza.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Imbunatatiri miscare player (si bug fix)		Mană nu se mai blochează Acceleratie mai bună
2	Sunete de miscare		Mai putin control in aer
3	Platforme miscatoare		Miscare intre 2 puncte cu interval.

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint?

Fiecare si-a realizat taskurile fara a se incurca unul pe altul, si ne-am coordonat eficient.

- Ce dificultăți ați întâmpinat?

De a face jocul usor de inteleas dar nu prea usor/plictisitor.

Conceptul de platformă în care playerul se mișcă odată cu aceasta.

- Ce veți face diferit în sprintul următor?

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
medie	Interactiune player-platforme dinamice	Sa se miste impreuna cand este "grab"	Dincă Andrei
medie	Obiecte prefab pentru a creea nivele mai eficient.	Blockuri, platforme, semne, etc	Dincă Andrei
medie	Meniu principal.	Meniu play, setari, exit	Ioan Dorian Dobricean
mica	Setari	Doar slider pentru mouse sensitivity deocamdata.	

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)