

Raport Obiective Indeplinite

Saptamana 1

ID Echipa: 3

Componenta:

Manole Patricia-Theodora (Team Leader)

Mihai Radu-Ioan (Senior Coder)

Fritz Raluca

Lascu Matei

Pop Maria

Velniceru Ioana-Alexandra

Obiective organizatorice:

-Sedinta saptamanala in care discutam despre ceea ce am facut in proiect si stabilim noile obiective pentru perioada care urmeaza

Status: Done

- Construirea unei table de obiective cu ajutorul GitHub Projects sau Jira.

Status: Done

Am realizat un dashboard de Trello pentru a putea contoriza activitatea echipei. (<https://trello.com/b/WVgVTL46/race-against-time>)

- Toti membrii echipei au dat fork la proiect pe contul personal de GitHub.

Status: Done

Se poate verifica pe Github.

- Fiecare membru al echipei a facut un branch de test pentru primul Sprint cu numele "Sprint1-{Prenume Membru}" si setarea ca standard general de numire a branch-ului sub numele "feature/{nume-scurt-feature}".

Status: Done

Se poate verifica pe Github.

-Instalarea Github Desktop de fiecare membru al echipei

Status: Done

-Testarea features imediat de catre Team Leader dupa incarcarea acestora pe branch-ul de main

Status: Done

Team leader-ul a verificat functionalitatile implementate dupa ce colegii din echipa au dat commit la cod pe main.

Obiective legate de level design si estetica:

- Cautare de assets ce pot fi folositoare in urmatoarele etape.

Status: In progress

Am ales o parte din assets dar odata cu dezvoltarea vom decide daca vom avea nevoie de unele noi/pastram ce am gasit deja.

- Alegerea unei palete de culori potrivite pentru tema jocului.

Status: Done

- Construirea unor materiale ce au in textura culorile din paleta de culori selectata.

Status: Done

Se vor regasi in joc in urmatoarele sprinturi.

Obiective legate de dezvoltarea tehnica a jocului:

- Construirea un player temporar (sub forma de sfera/cub) pentru a testa implementarea unor anumite features.

Status: Done

Pentru a testa implementarea deplasarii jucatorului, am realizat un jucator ("Player") sub forma de cub, cu Rigidbody physics.

- Construirea unei platforme de joc pentru a testa implementarea unor anumite features.

Status: Done

Pentru a testa implementarea deplasarii jucatorului, am realizat o platforma ("Ground") player sub forma de paralelipiped dreptunghic (derivat din forma initiala de cub).

- Aranjarea camerei jocului pentru pozitia initiala.

Status: Done

Pentru o vizionare potrivita care sa acopere intreaga platforma de joc si pentru a avea o vizibilitate buna a urmatoarelor obstacole, am setata camera la coordonatele (0, 6, -15).

- Crearea a unor elemente basic de physics (de exemplu, player-ul nu va cadea prin ground).

Status: Done

Realizat cu ajutorul Rigidbody, platforma nu are gravity, deci va ramane la o pozitie fixa, in timp ce playerul va ramane/cadea pe platforma datorita faptului ca are activata functia gravity.

- Implementarea unei comenzi pentru o deplasare continua inainte, cu o viteza care permite manevrarea directiei pentru a se feri de obstacole.

Status: Done

Deplasarea inainte a jucatorului se face cu ajutorul functiei "FixedUpdate" din scriptul "PlayerMovement.cs", atasat obiectului "Player". Am declarat variabila "forwardForce" de tip public pentru putea controla valoarea acesteia din Unity Frontend. Dupa aceea, am adaugat-o intr-o functie de AddForce la Rigidbody-ul obiectului "Player", pe componenta Z. Pe aceasta am inmultit-o cu Time.deltaTime pentru folosi forta la fiecare frame, astfel viteza nu se va schimba in functie de device si FPS actual al device-ului.

- Implementarea scripturilor pentru tastele de deplasare stanga/dreapta ale jucatorului.

Status: Done

Deplasarea stanga-dreapta a jucatorului se face cu ajutorul functiei "FixedUpdate" din scriptul "PlayerMovement.cs", atasat obiectului

“Player”. Am declarat variabila “sidewayForce” de tip public pentru putea controla valoarea acesteia din Unity Frontend. Dupa aceea, am adaugat-o intr-o functie de AddForce la Rigidbody-ul obiectului “Player”, pe componenta X, in cadrul a doua elemente de tip “If”. Pentru deplasarea la dreapta, aceasta este activata prin apasarea si mentinerea tastei “D”, in timp ce pentru deplasarea la stanga, aceasta este activata prin apasarea si mentinerea tastei “A” (singura diferenta fiind ca pentru deplasarea la stanga am adaugat minus inainte de variabila intrucat deplasarea se efectueaza in sens negativ). Variabilele au fost inmultite cu Time.deltaTime pentru a folosi forta la fiecare frame, astfel viteza nu se va schimba in functie de device si FPS actual al device-ului.