

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

****Echipa:**** 18

****Numele jocului (titlu provizoriu):**** Destination: Home

****Sprint #:**** 3

****Perioada:**** 17.11 - 01.12

****Data predării raportului:**** 18.11.2025

****Team leader (persoană de contact):**** Brișiț Mario-Vlad

****Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:**** Brișiț Mario-Vlad

****Modalitatea preferată de primire a recenziei (ex: e-mail, feedback oral, Google Docs):****
e-mail: brisitvlad@gmail.com

1. Scopul general al sprintului curent

Descrieți în 2–3 propoziții obiectivul principal al acestui sprint.

Scopul acestui sprint este implementare unei interfațe vizuale rudimentare pentru jucator, primul pas spre un proiect mai "polished" si implementarea unor graficii si sunete basic.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

| Nr. | Obiectiv (din sprintul trecut) | Status | Explicații / Acțiuni viitoare |
|-----|------------------------------------|--------|---|
| 1 | Nivele | ✗ | Inca nu am primit un pull request de la persoana responsabila, remediem ASAP. |
| 2 | LOS și chase din partea inamicilor | ✓ | |
| 3 | Shooting system | ✗ | —//— |



Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Sprintul a mers bine cu excepția unor mici probleme la încărcarea pe git și întârzierea unui pull request până în deadline.

4. Obiective pentru sprintul curent

| Prioritate | Obiectiv | Descriere scurtă | Responsabil(i) |
|------------|-----------------------|---------------------------------|----------------|
| Prioritar | HUD | Health + Ammo counter | |
| Prioritar | Main Menu | Meniu pentru selecția nivelelor | |
| Prioritar | Loss condition | OHP + restart screen | |
| Prioritar | SFX și basic textures | Colour coding și sunete basic | |

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

TBD

6. Capturi / Demonstrații (opțional)

7. Observații suplimentare