

# Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

\*\*Echipa:\*\* #18, name W.I.P.

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

\*\*Sprint #:\*\* 1

\*\*Perioada:\*\* 29/10/2025 - 5/11/2025

\*\*Data predării raportului:\*\* 28/10/2025

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

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

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

## 1. Scopul general al sprintului curent

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

Acest sprint va urmări asezarea fundatiei jocului, anume implementarea unui caracter al jucatorului și miscarea acestuia cat și implementarea unei funcționalități pentru detectarea jucatorului de către inamici (sau alte obiecte).

## 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
-----	--------------------------------	--------	-------------------------------

1. Exist. 

Legendă status:  Îndeplinit |  Partial |  Neîndeplinit

## 3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint? | Tot
- Ce dificultăți ati întâmpinat? | Nimic
- Ce veți face diferit în sprintul următor? | Tot

#### 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
Prioritar	Setarea scenei	Crearea unei scene in care jucatorul poate exista	Briști, Mario-Vlad
Prioritar	Miscare	Implementarea unei metode de miscare a caracterului	-
Prioritar	Detectare LoS	Metoda pentru determinarea existentei a "Line of Sight" intre player si alte obiecte	-
Medie	Interactiune	Metoda pentru interactiunile dintre jucator si mediu (e.g. deschiderea usilor)	-
Medie	GitHub	Crearea unei structuri logice pentru centralizarea proiectului	Briști, Mario-Vlad

#### 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Descrieți modul de organizare în echipă, întâlnirile planificate și eventualele deadline-uri interne.

Pentru acest sprint vom folosi platforme online pentru a ne coordona și întâlniri face-to-face în cadrul universității. Codul va fi încărcat pe GitHub.

#### 6. Capturi / Demonstrații (optional)

Incluzionați 1–2 imagini relevante (screenshot-uri din Unity sau diagrame simple).

#### 7. Observații suplimentare

Orice alte informații utile profesorului: probleme tehnice, absențe, schimbări în echipă, idei noi etc.

- Nu am putut să decolezi în seara întocmirii raportului astăzi ca nu am evidențiat cine va face ce pentru fiecare obiectiv.

 Lungime recomandată: 1,5 – 2 pagini

 Format: PDF / DOCX

 Predare: la finalul fiecărui sprint (de exemplu, o dată la 2 săptămâni)