

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):**** 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


1. Scopul general al sprintului curent


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

Acest sprint va urmări așezarea fundației jocului, anume implementarea unui caracter al jucătorului și mișcarea acestuia cât și implementarea unei funcționalități pentru detectarea jucătorului 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 |  Parțial |  Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint? | Tot
- Ce dificultăți ați 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	Brișiț, 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	Brișiț, 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 si intalniri face-to-face in cadrul universitatii. Codul va fi incarcat pe GitHub.

6. Capturi / Demonstrații (opțional)

Includeți 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 da de colegi in seara intocmirii raportului asa ca nu am evidentiat 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)