

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): 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: brisityvlad@gmail.com

1. Scopul general al sprintului curent

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

Scopul acestui sprint este implementare unei interfețe vizuale rudimentare pentru jucator, primul pas spre un proiect mai "polished" și implementarea unor grafice și 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 exceptia unor mici probleme la incarcarea pe git si intarzierea unui pull request pana in deadline.

4. Obiective pentru sprintul curent

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

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

TBD

6. Capturi / Demonstrații (optional)

7. Observații suplimentare