

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

****Echipa:**** 18

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

****Sprint #:**** 2

****Perioada:**** 04.11 - 17.11

****Data predării raportului:**** 03.11.2025

****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):**** email

- brisitvlad@gmail.com

1. Scopul general al sprintului curent

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

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Miscare	✓	WASD movement
2	LOS detection	✓	Ray casting de la player la obiect
3	Interact cu mediul	✓	Sphere overlay, E default key
4	GitHub setup	⚠	Cateva foldere sunt dublate dar nu afecteaza proiectul, vor fi sterse curand

Legendă status: ✓ Îndeplinit | ⚠ Parțial | ✗ Neîndeplinit

3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint?

Toate obiectivele anterioare au fost îndeplinite

- Ce dificultăți ați întâmpinat?

Mici probleme cu rotatia usilor (empty parent object rotation axis se tot centra pe usa)

- Ce veți face diferit în sprintul următor?

Vom incerca sa avem o intalnire scurta la mijlocul sprintului pentru a discuta eventuale probleme.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
Prioritar	Nivele	Implementarea a catorva nivele	Laura Popa
Prioritar	LOS și chase din partea inamicilor	Chase simplu de la inamici la player dacă acesta a fost detectat	Gurzu Albert
Prioritar	Shooting system	Shooting mechanics, de la player pe traectoria cursorului	Laura Popa
Prioritar	Health system	HP mechanic, fail state	Brișiț, Mario-Vlad
Mediu	Ammo system	Reincarcare și colectarea de muniție	Brișiț, Mario-Vlad

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

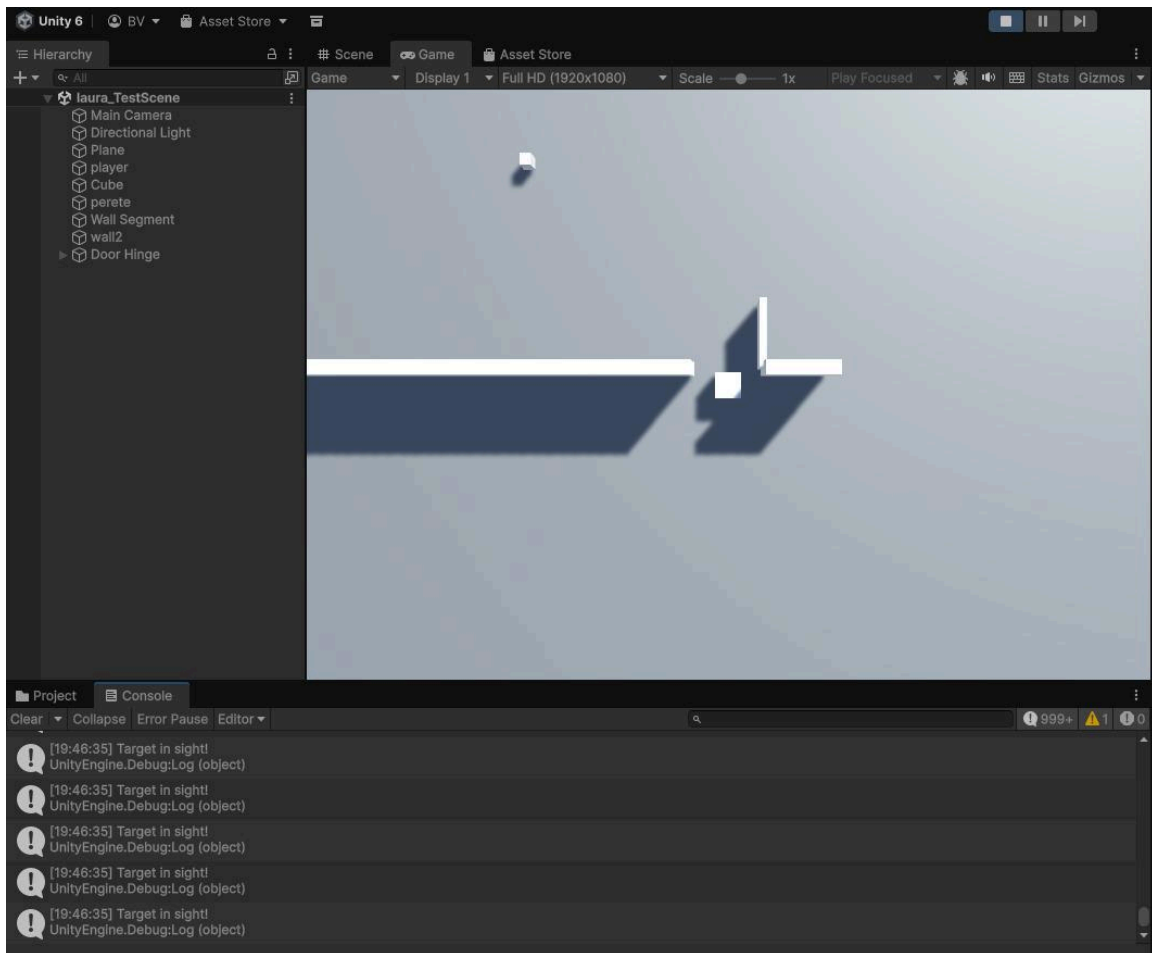
Descrieți modul de organizare în echipă, întâlnirile planificate și eventualele deadline-uri interne.

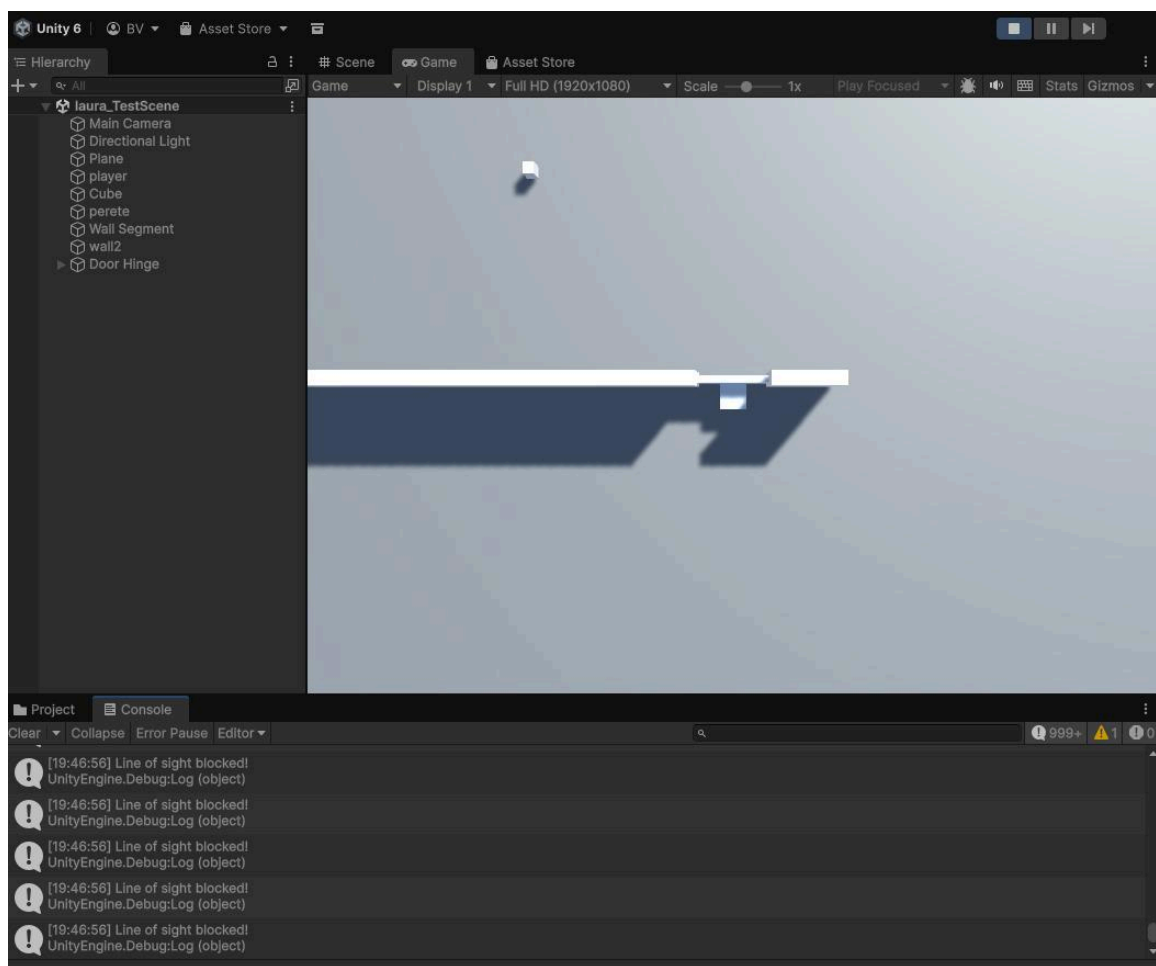
În continuare lucrăm majoritar prin whatsapp, pentru implementarea fiecărui obiectiv responsabilul lucrează pe propriul branch, la final dam commit pe main dacă totul este stabil.

Vom încerca să planificăm și o scurtă întâlnire la mijlocul sprintului pentru a clarifica și rezolva eventuale probleme.

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.

- Scena, miscarea si detectia LOS au fost implementate de catre Laura; Interactiunea cu usa, centralizarea pe GitHub au fost implementate de catre Vlad.

 Lungime recomandată: 1,5 – 2 pagini

 Format: PDF / DOCX

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