

# 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):\*\* 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):\*\* 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 nivale	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 traекторia cursorului	Laura Popa
Prioritar	Health system	HP mechanic, fail state	Briști Mario-Vlad
Mediu	Ammo system	Reincarcare și colectarea de muniție	Briști Mario-Vlad

## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

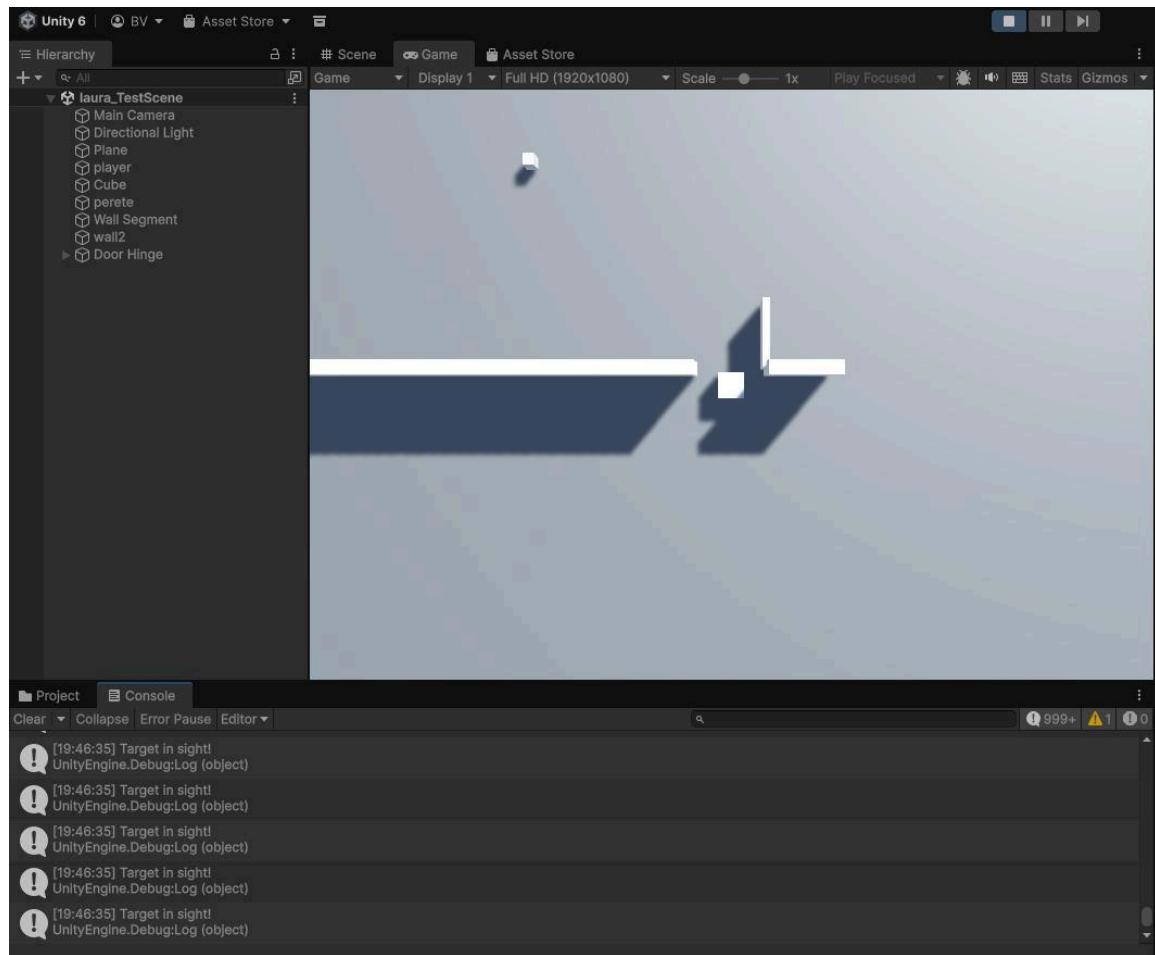
Descrieți modul de organizare în echipă, întâlnirile planificate și eventualele deadline-uri interne.

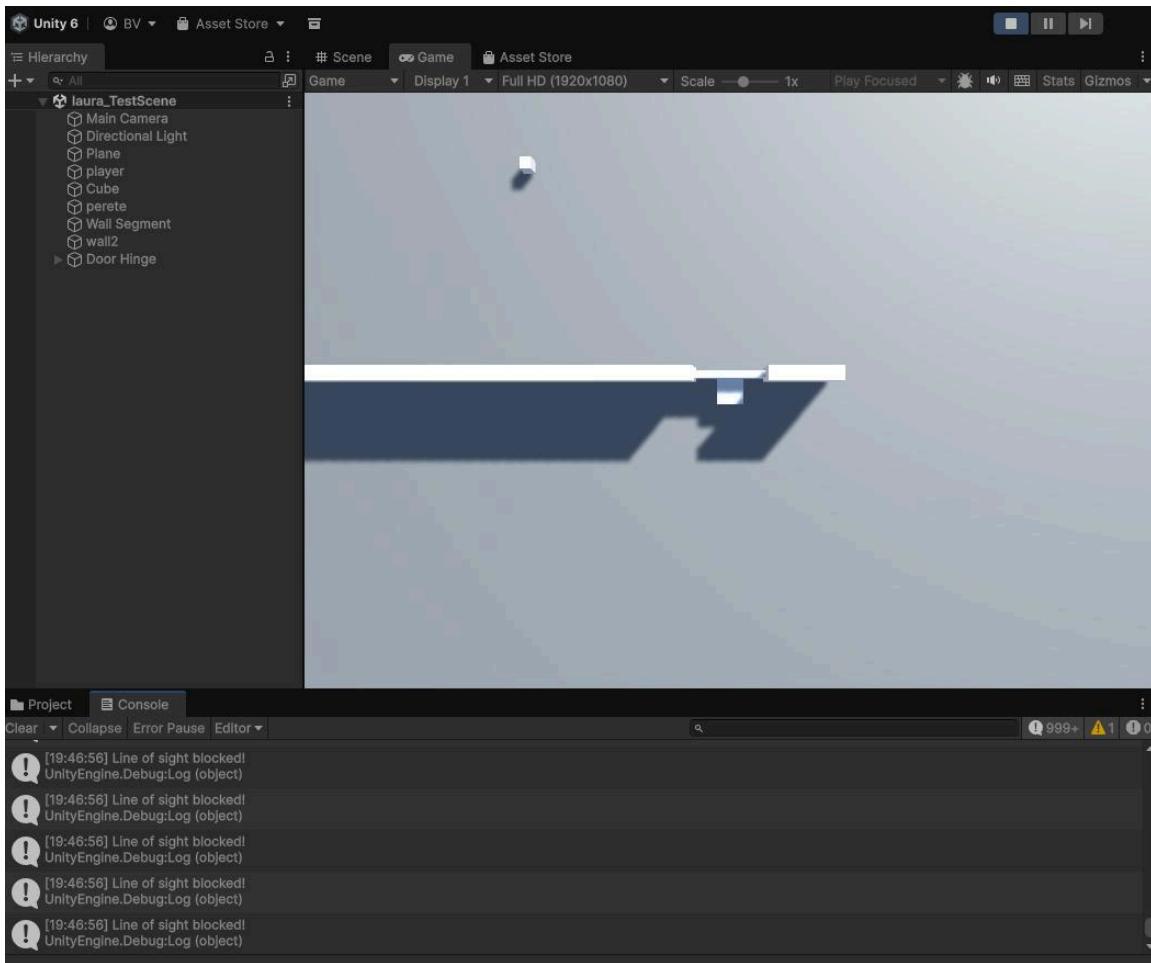
In continuare lucram majoritat prin whatsapp, pentru implementarea fiecarui obiectiv responsabilul lucreaza pe propriul branch, la final dam commit pe main daca totul este stabil.

Vom incerca sa planificam si o scurta intalnire la mijlocul sprintului pentru a clarifica si rezolva eventuale probleme.

## 6. Capturi / Demonstrații (optional)

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)