

## Raport întocmit de către Echipa nr. 7

### - Obiective îndeplinite Sprint 2 + Obiective Sprint 3 -

- Raport întocmit de: Florea Mădălin-Alexandru (team leader), Gheorghe Robert-Mihai
- Restul membrilor echipei:
  - Cristea Petru-Theodor
  - Crînganu Denis-Florin (senior coder)
  - Cucos Maria-Marianita
  - Militaru Mihai-Alexandru
- Link către repository: <https://github.com/madalina1907/Game-Design-Project>
- Metoda prin care va fi primită recenzia: <https://forms.gle/vtVMoG7KQ25nDF1e6>

### Rezumat sprint anterior

- **Obiective realizate + membrii care au lucrat la ele:**
  - ❖ Obiectivele de mai jos nu se pot găsi încă pe branch-ul *main* al proiectului, dar se pot regăsi pe branch-ul adiacent *Terrain-Generation*.
    - Generarea unui teren procedural pe baza unui noise map 2D. Acest teren are înălțimi diferite pe baza noise map-ului și este compus din chunk-uri de o anumită mărime. – Crînganu Denis-Florin
    - Generarea procedurală a chunk-urilor în jurul jucătorului la nesfârșit. – Crînganu Denis-Florin
    - Multithreading pentru generarea fiecărui chunk nou. – Crînganu Denis-Florin
  - ❖ Un demo cu aceste obiective poate fi vizionat [aici](#).
- **Obiective realizate parțial / la care se va continua lucrul și în următorul sprint:**
  - Realizarea asset-ului pentru personajul principal folosind Blender. I-a fost dezvoltat aspectul și i-a fost adăugată animația pentru mers, după cum se poate observa în [acest video](#). – Cucos Maria-Marianita
  - Găsirea altor asset-uri (copaci, roci, ciuperci etc.). – Cucos Maria-Marianita
- **Obiective nerealizate (vor fi realizate în sprint-ul următor):**
  - Adăugarea mecanicii de sărit (jump) folosind tasta Space.

- **Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:**
  - În această săptămână s-a lucrat mai mult individual la cele două obiective principale îndeplinite (generarea procedurală și noile asset-uri), dar am ținut constant legătura pe grupul de WhatsApp al echipei pentru întrebări sau păreri.
- **Comentarii cu privire la recenzia primită:**
  - Nu am primit recenzie pentru sprint-ul trecut.

## **Informații sprint curent**

- **Obiective noi propuse:**
  - ❖ **Must have:**
    - Adăugarea mecanicii de sărit (jump) folosind tasta Space.
    - Adăugarea generării procedurale pentru biomes. Se va folosi un noise map de umiditate, căldură și înălțime a terenului. Pentru fiecare biome se va alege o textură a terenului care să-l reprezinte.
    - Implementarea statusurilor pentru supraviețuire (health, hunger system), împreună cu partea de UI corespunzătoare.
  - ❖ **Nice to have:**
    - Continuarea realizării asset-ului pentru personajul principal.
    - Crearea / căutarea altor asset-uri.
- **Comentarii generale cu privire la dinamica lucrului în echipă:**
  - Sarcinile vor fi distribuite între membrii echipei pe parcursul acestui sprint, iar orice întrebări, propuneri sau probleme întâlnite în procesul de dezvoltare vor fi discutate împreună pentru a găsi soluții și rezolvări într-un mod cât mai rapid și eficient.