

Raport întocmit de către Echipa nr. 7

- Obiective îndeplinite Sprint 3 + Obiective Sprint 4 -

- Raport întocmit de: Florea Mădălin-Alexandru (team leader), Militaru Mihai-Alexandru
- Restul membrilor echipei:
 - Cristea Petru-Theodor
 - Crînganu Denis-Florin (senior coder)
 - Cucuș Maria-Marianita
 - Gheorghe Robert-Mihai
- Link către repository: <https://github.com/madalin1907/Game-Design-Project>
- Metoda prin care va fi primită recenzia: <https://forms.gle/s52iXs9tXMFEEDWR8>

Rezumat sprint anterior

- **Obiective realizate + membrii care au lucrat la ele:**
 - Adăugarea generării procedurale pentru biomes. Se va folosi un noise map de umiditate, căldură și înălțime a terenului. - Crînganu Denis-Florin
 - Pentru fiecare biome se va alege o textură a terenului care să-l reprezinte. - Crînganu Denis-Florin, Florea Mădălin-Alexandru
 - Realizarea animației de sprint a personajului ([video](#)) – Cucuș Maria-Marianita
 - Adăugarea mecanicii de sărit (jump) folosind tasta Space. – Florea Mădălin-Alexandru
- **Obiective nerealizate (vor fi realizate în sprint-ul următor):**
 - Implementarea statusurilor pentru supraviețuire (health, hunger system), împreună cu partea de UI corespunzătoare.
- **Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:**
 - Când ne-am planificat obiectivele, am uitat să luăm în calcul faptul că acest sprint cuprindea o mini-vacanță în care majoritatea am fost plecați și nu am putut lucra, așa că nu am reușit să implementăm tot ceea ce ne-am propus în timp util.
 - Totuși, am reușit să ne mobilizăm și să ducem la capăt mare parte din task-uri.

- **Comentarii cu privire la recenzia primită:**
 - Recenzia primită a fost una pozitivă, ceea ce bucură și ne motivează să lucrăm la fel de bine și în viitor.

Informații sprint curent

- **Obiective noi propuse:**

- ❖ **Must have:**

- Introducerea personajului principal în joc (în locul cilindrului provizoriu care este folosit acum pe post de jucător).
 - Îmbunătățirea movement-ului jucătorului și a celor 2 camere.
 - Adăugarea mai multor asset-uri pe mapă (apă, copaci etc.).
 - Rezolvarea unui bug care face ca jucătorul să cadă prin mapă dacă ajunge în anumite puncte mai înalte.
 - Rezolvarea unui mic bug care nu mai permite modificarea camerei din third person în first person folosind tasta V în scena cu terenul generat procedural.
 - Implementarea statusurilor pentru supraviețuire (health, hunger system), împreună cu partea de UI corespunzătoare.

- ❖ **Nice to have:**

- Implementarea unei animații de jump pentru personaj.

- **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.