

## **Raport întocmit de către Echipa nr. 7**

### **- Obiective îndeplinite Sprint 1 + Obiective Sprint 2 -**

- Raport întocmit de: Gheorghe Robert-Mihai, Florea Mădălin-Alexandru (team leader)
- Restul membrilor echipei:
  - Cristea Petru-Theodor
  - Crînganu Denis-Florin
  - 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/jeKYrH2EexHUuCF78>

### **Rezumat sprint anterior**

- **Obiective realizate + membrii care au lucrat la ele:**
  - Crearea unui obiect 3D și implementarea mecanicii de deplasare folosind tastele W, A, S, D. – Militaru Mihai-Alexandru, Gheorghe Robert-Mihai, Florea Mădălin-Alexandru
  - Implementarea celor două camere (1<sup>st</sup> person și 3<sup>rd</sup> person), corelate cu mișcarea mouse-ului și interschimbarea acestora la apăsarea tastei V. – Crînganu Denis-Florin, Florea Mădălin-Alexandru, Gheorghe Robert-Mihai, Militaru Mihai-Alexandru
- ❖ **Obiective realizate în plus față de cele propuse în raportul anterior:**
  - Implementarea mecanicii de sprinting folosind tasta Shift. – Militaru Mihai-Alexandru, Gheorghe Robert-Mihai, Florea Mădălin-Alexandru
- **Obiective realizate parțial / la care se va continua lucrul și în următorul sprint:**
  - Crearea asset-ului pentru personajul principal folosind Blender. – Cucos Maria-Marianita
- **Obiective nerealizate:**
  - Crearea altor Asset-uri folosind Blender (animale, plante, iteme etc.)

- **Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:**
  - Am colaborat eficient în procesul de codare pentru a bifa obiectivele stabilite (în mare parte nu s-a lucrat individual, ci am avut ședințe la care am participat mai mulți membri).
  - Coechipierii răspund la problemele celorlalți într-un mod prompt și clar.
  - Mobilizarea este rapidă.
- **Comentarii cu privire la recenzia primită:**
  - Am ținut cont de sfat și ne-am asigurat să menținem un cod cât mai bine structurat și comentat, care să poate fi înțeles.

## Informații sprint curent

- **Obiective noi propuse:**
  - ❖ **Must have:**
    - Adăugarea mecanicii de sărit (jump) folosind tasta Space.
    - Generarea unui teren procedural pe baza unui noise map 2D. Acest teren va avea înălțimi diferite pe baza noise map-ului și va fi compus din chunk-uri de o anumită mărime. Vom folosi obiecte de tipul Terrain din Unity care vor reprezenta terenul fiecărui chunk.
  - ❖ **Nice to have:**
    - Generarea procedurală a chunk-urilor în jurul jucătorului la nesfârșit.
    - Multithreading pentru generarea fiecărui chunk nou.
    - Finalizarea 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.