

Raport întocmit de către Echipa nr. 7

- Obiective îndeplinite Sprint 0 + Obiective Sprint 1 -

- Raport întocmit de: Florea Mădălin-Alexandru (team leader), Gheorghe Robert-Mihai
- Restul membrilor echipei:
 - Cristea Petru-Theodor
 - Crînganu Denis-Florin
 - Cucoș 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/231JZfw6HKjziTEs9>

Rezumat sprint anterior

- **Obiective realizate + membrii care au lucrat la ele:**
 - Crearea căilor de comunicare între membrii echipei (grup de WhatsApp + server de Discord). – Florea Mădălin-Alexandru
 - Crearea repository-ului pe GitHub și partajarea accesului către toți membrii echipei. – Florea Mădălin-Alexandru
 - Stabilirea versiunii de Unity în care se va realiza jocul (2022.3.11f1) și instalarea acesteia de către toți membrii participanți.
 - Crearea proiectului propriu-zis în Unity + crearea fișierului *.gitignore*. – Crînganu Denis-Florin + Florea Mădălin-Alexandru
- **Comentarii despre lucrul în echipă din sprintul anterior:**
 - Comunicarea din cadrul echipei a decurs în parametri normali.
 - În decursul acestei săptămâni au fost organizate 2 ședințe pe discord la care au participat toți membrii echipei, în care am discutat tema viitorului joc și sistemele care vor fi implementate, fiecare și-a expus ideile proprii și am stabilit direcția în care se va îndrepta povestea.

- **Descrierea inițială a jocului:**

- Pentru context, ar trebui să prezint pe scurt si story-line-ul jocului: jucătorul va fi spawnat într-o lume, iar scopul său este să supraviețuiască și să ajungă înapoi în civilizație.
- Înainte de toate, jucătorul este întâmpinat de un meniu care prezintă mai multe opțiuni (play, options, quit etc.). De asemenea, va avea posibilitatea ca în timpul jocului să pună pauză, caz în care scena se va opri, fiind astfel întâmpinat de meniul de pauză.
- Vom folosi generare procedurală pentru a crea o lume infinită cu terenuri având diferite înălțimi și biomes (munți, câmpie, pădure, zăpadă, tundră, junglă, deșert etc.), lacuri/oceane, vegetație, animale și inamici (probabil canibali ca în The Forest).
- Gameplay-ul va fi posibil atât în first person, cât și în third person, iar camera va putea fi mișcată odată cu mișcarea mouse-ului.
- Jucătorul se va putea mișca în orice direcție folosind tastele W, A, S, D și va avea mecanici precum Sprint (limitat, vom avea o bară de Stamina) sau Jump.
- Vor exista coliziuni între jucător și obiectele solide din mediul înconjurător (i.e. nu va putea trece prin pereți, copaci, stânci etc.). De asemenea, vom avea coliziuni între itemele jucătorului și obiectele din jur, care vor declanșa ștergerea sau generarea de noi obiecte (spre exemplu, dacă lovești cu toporul un copac, acesta dispare și în locul său apare un buștean care poate fi colectat în inventar).
- Pentru a supraviețui, jucătorul va trebui să mențină un anumit nivel de Hunger (indicat de o bară), consumând anumite alimente pe care le poate obține din mediu (ciuperci, carne, etc.). De asemenea, va avea o bară de Health care va crește / scădea în funcție de nivelul de Hunger / interacțiunea cu inamici / căzături.
- Am vrea să facem și un mic sistem de crafting (Să poti face dintr-un buștean și o rocă un ciocan, de exemplu).
- Inamicii ar trebui să aibă 3 state-uri: Idle (când se plimbă pe mapă în zona unde a fost spawnat), Follow (declanșat când playerul se intersectează la o anumită distanță cu razele proiectate de inamic în direcția în care privește) și Attack (când jucătorul se află la o distanță mică și este în raza de atac, va începe să primească damage de la inamic).
- Cel mai probabil, vom folosi ray casting și pentru finalul jocului (jucătorul va trebui să lanseze un flare în raza de vizibilitate a unui avion de pe cer).

Informații sprint curent

- **Obiective noi propuse:**

- ❖ **Must have:**

- Crearea unui obiect 3D și implementarea deplasării acestuia folosind tastele W, A, S, D.
 - Implementarea celor două POVs (Points of View): 1st person și 3rd person.

- ❖ **Nice to have:**

- Crearea primelor Asset-uri folosind Blender (animale, plante, iteme etc.).

- **Comentarii cu privire la obiectivele noi propuse:**

- Cel de-al doilea obiectiv implică deplasarea camerei concomitent cu mișcarea mouse-ului.

- **Comentarii generale cu privire la dinamica lucrului în echipă:**

- Sarcinile concrete pentru acest sprint vor fi distribuite în urma unei alte întruniri pe Discord ce va avea loc în primele zile de la start.
 - Orice alte probleme, întrebări sau propuneri pentru viitoare sprint-uri se vor discuta face-to-face sau pe grupul de WhatsApp.