

Obiective Sprint 4

Echipa 16

Stadiul obiectivelor:

- integrarea în Unity a personajului 3D creat în Blender – Work in progress
- adăugare de noi hărți (level design) – Done (idem Sprint 3)
- adăugare de sunete specifice și muzică de fundal – Done
 - ➔ Am căutat o melodie free care să se potrivească cu tema jocului (nici prea alertă, nici prea calmă) și am adăugat-o în scenă. Melodia cântă în timpul jocului și își dă reset când pierzi.
- crearea unui meniu la intrarea în joc (posibil îmbunătățit pe parcurs) – Done
 - ➔ Pentru meniu am creat o scenă nouă care conține un buton de Play (când este apăsat acesta este dezactivat și apar alte 3 butoane pentru selectarea dificultății jocului), un buton de Highscore (acesta schimbă scena către una unde sunt afișate cele mai bune scoruri pentru cele 3 moduri de joc) și un buton de Quit care oprește jocul.