

## Obiective Sprint 3

Echipa 16

### *Stadiul obiectivelor:*

- crearea de inamici (de exemplu țepi), ceea ce implică și un sistem de replay – Done
  - ➔ Componenta de movement enhancement  
O celulă care oprește personajul și permite deplasarea în orice direcție disponibilă. Pentru asta am schimbat puțin codul de movement. În trecut se seta direct targetul ca fiind ultima celulă în care va ajunge personajul, acum se schimbă treptat la fiecare celulă din cale pentru a putea verifica dacă este o celulă de tip movement enhancer. Dacă da, se schimbă starea personajului în mod corespunzător.
  - ➔ Componenta UI de viață  
Jucătorul începe cu x vieti. Pentru acest lucru s-a folosit o componentă UI care randează un sprite de inimă setat pe tile mode. I se setează dimensiunea corespunzător.
  - ➔ Spike/enemy  
Obstacol care trebuie evitat de inamic. Are o animație făcută din cod, iese și intră în podea. Dacă atinge jucătorul pierde o viață.
- crearea de noi hărți (level design) – Done
  - ➔ Modificarea configurației în fișierele BlockDash.json din Assets -> GameData și LevelManager.cs din Scripts: creare de pereți, obstacole, puncte de intrare/ieșire, puncte de modificare a direcției de mers.
- modelarea unui personaj complex – Done
  - ➔ Personajul a fost realizat utilizând mesh-uri 3D și stilizat parțial folosind modificatori și tehnici tipice pentru blender.