

Obiective Sprint 2

Echipa 16

Stadiul obiectivelor:

- finalizarea codului de generare a hărții (momentan codul de generare de camere nu suportă rotația camerelor, de asemenea codul nu suportă decât crearea de pereți, nu și entități inamice sau alte obiecte) – Done
 - ➔ Am eliminat configurațiile de segmente care nu erau necesare. Le-am păstrat doar pe cele care au ieșiri în sus/sus-dreapta/sus-dreapta-jos/sus-jos/sus-dreapta-jos-stanga, restul putând fi obținute din acestea, aplicându-se una sau mai multe rotații. Pentru aceasta, este folosit un vector de perechi, fiecare pereche conține informația despre ce tip de segment este la baza segmentului respectiv și câte rotații trebuie aplicate pentru a ajunge la forma corectă. În urma acestei schimbări a codului de generare, ne va fi mai ușor să creăm mai multe tipuri de segmente.
- crearea de inamici (de exemplu țepi), ceea ce implică și un sistem de replay –Work in progress
- crearea de noi hărți (level design) – Work in progress