

Obiective Sprint 5

Echipa 16

Stadiul obiectivelor:

- integrarea în Unity a personajului 3D creat în Blender – de finalizat din Sprint 4 – Done
- adăugarea opțiunii de Pause a jocului – Done
 - ➔ Am făcut un game object UI care e hidden în timpul jocului, când se apasă *Pause* se dă time scale 0 ca să nu mai avanseze game loop-ul și se afișează meniul de pauză.
- adăugarea de monede (reward) care să fie colectate de către personaj – Done
 - ➔ Sistem de coliziuni asemănător cu inamicii și un game object care se ocupă de UI.
- crearea de alt obstacol/ inamic – Done
 - ➔ Obstacol care trebuie evitat de inamic. Are o animație făcută din cod, iese și intră în podea. Dacă atinge jucătorul pierde o viață.

Contribuții:

- Huja Petru Alexandru (Developer) – mișcarea personajului, generarea hărții, inamicul țepi, meniul, reward (monede)
- Luță Vlad Alexandru (Developer) – git set up, arhitectură și game design, muzica, progress bar, inamic verde
- Tache Roxana-Maria (Developer) – design și integrare personaj, UI design, UX
- Voicu Bianca-Oana (Team Leader) – organizare, remindere, verificări, rapoarte
- Zăvoiu Andreea-Ștefania (Developer și tester) – creare de hărți, testarea jocului, UI design, UX