

Raport pentru Sprint 2

Echipa 16

Obiective Sprint 2:

- 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)
- crearea de inamici (de exemplu țepi), ceea ce implică și un sistem de replay
- crearea de noi hărți (level design)