

## 📄 Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

**\*\*Echipa:\*\*** 1

**\*\*Numele jocului (titlu provizoriu):\*\*** Teleporters Of Time

**\*\*Sprint #:\*\*** 2

**\*\*Perioada:\*\*** 4 november -> 17 november

**\*\*Data predării raportului:\*\*** 3 november

**\*\*Team leader (persoană de contact):\*\*** Eftimie Traian

**\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\*** Eftimie Traian

**\*\*Modalitatea preferată de primire a recenziei (ex: e-mail, feedback oral, Google Docs):\*\*** email traian.eftimie@s.unibuc.ro

### 1. Scopul general al sprintului curent

Descrieți în 2–3 propoziții obiectivul principal al acestui sprint.

Obiectivul principal al acestui sprint este continuarea implementării mecanicilor de bază de gameplay, necesare pentru funcționarea unui prim prototip jucabil. Acestea includ sistemul de atac (melee și ranged), introducerea teleportelor pentru navigare, adăugarea inamicilor cu logică simplă de viață și damage, și crearea unui nivel de testare.

### 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Boilerplate proiect	📄 Îndeplinit	Git inital înainte sa apara orice modificare
2	Creare repository si user stories sprint 1	📄 Îndeplinit	Pentru organizare si versionare
3	Definire concept de joc si tematica a dungenurilor	📄 Îndeplinit	S-a hotarat tematica si va fi implementata incet in viitor

4	Pregatire asset-uri	☑ Îndeplinit	S-au salvat toate intr-un document pentru accesarea lor in viitor
5	Stabilirea rolurilor echipei	☑ Îndeplinit	Cei care aveau user stories asociate au lucrat la acestea
6	Implementare miscare si camera	☑ Îndeplinit	-

Legendă status: ☑ Îndeplinit | ⚠ Parțial | ☒ Neîndeplinit

### 3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint? Toate activitățile s-au desfășurat conform planului.
- Ce dificultăți ați întâmpinat? În pull request-ul legat de rotația playerului în funcție de cursor lipsea modificarea care adăuga în scena de testare componenta scriptului în obiectul de player, dar problema a fost remediată rapid, în aproximativ 5 minute.
- Ce veți face diferit în sprintul următor? Vom adăuga mai multe user stories și vom asocia sarcini unui număr mai mare de membri ai echipei.

### 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
HIGH	Sistem de atac (melee și ranged)	scripturi pentru atacul controlat de jucător	Dițoiu Ștefan-Teodor
HIGH	Sistem de teleportere	pentru deplasare și completarea nivelului	Miroiu Alexandru + Alexandru Octav
HIGH	Inamici	să aibă health, să provoace damage (fara sistem de atac momentan) și să poată fi atacați/ucși.	Eftimie Traian
MEDIUM	Creare/design primul nivel	include importul texturilor și al asset-urilor.	Miroiu Alexandru + Alexandru Octav + Jitescu Cristian
LOW	Inventar si iteme	-	Matei Alexandru-Antonie

LOW

Mic UI cu stats  
players

Sa arate Health  
(poate si Stamina sau  
Shield etc..)

Eftimie Traian

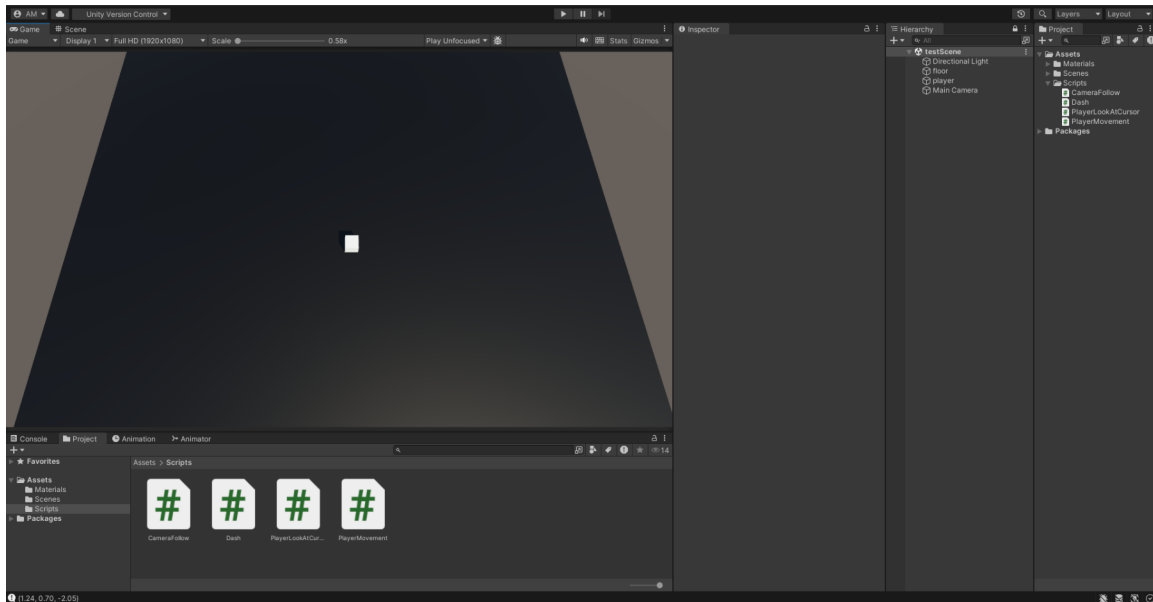
## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Descrieți modul de organizare în echipă, întâlnirile planificate și eventualele deadline-uri interne.

- Întâlnirile planificate au loc pe Discord, 2 ori pe saptamana, iar ora lor este stabilită în funcție de rezultatele sondajelor interne.
- Deadline-urile interne coincid, de obicei, cu momentul următoarei întâlniri virtuale, pentru a se putea testa și aproba pull request-urile.
- Fiecare membru își alege propriile task-uri în timpul întâlnirilor, astfel încât să nu apară conflicte.

## 6. Capturi / Demonstrații (opțional)

Includeți 1–2 imagini relevante (screenshot-uri din Unity sau diagrame simple).



## 7. Observații suplimentare

Orice alte informații utile profesorului: probleme tehnice, absențe, schimbări în echipă, idei noi etc.

Emailul de feedback a fost actualizat la [traian.eftimie@s.unibuc.ro](mailto:traian.eftimie@s.unibuc.ro)

📄 Lungime recomandată: 1,5 – 2 pagini

📄 Format: PDF / DOCX

📄 Predare: la finalul fiecărui sprint (de exemplu, o dată la 2 săptămâni)