

## 📄 Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

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

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

**\*\*Sprint #:\*\*** 5

**\*\*Perioada:\*\*** 16.12.2025 - 6.1.2026

**\*\*Data predării raportului:\*\*** 15.12.2025

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

**\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\*** Eftimie Traian + Matei Alexandru-Antonie + Ditoiu Stefan + Alexandru Octav-Andrei + Jitescu Silviu-Cristian

**\*\*Modalitatea preferată de primire a recenziei (ex: e-mail, feedback oral, Google Docs):\*\*** Pe Teams sau la 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 pentru asigurarea starii FINALE a gameplayului, prin implementarea sistemelor esențiale de progresie, salvare/încărcare și funcționalitate a nivelurilor. Sprintul urmărește creșterea coerenței experienței de joc prin integrarea sunetelor, a mecanicilor de progres (XP, shop, gold) și a structurii dungeon-urilor cu dificultate progresivă.

### 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Adaugare 2 bossi noi	✅ Îndeplinit	
2	Implementare elemente functionale nivel	❌ Neîndeplinit	Ne-am decis ca va fi implementat mai tarziu ca sa avem absolut toate elementele pregatite inainte
3	Decor si texturi peste tot	⚠️ Parțial	Trebuie pus pe toate elementele

4	Adauga sounds si volume setting	❑ Neîndeplinit	N-a fost prioritizat suficient
5	Implementare mai multe arme/iteme	❑ Îndeplinit	
6	Death screen	❑ Îndeplinit	
7	Camera zoom in / zoom out	❑ Îndeplinit	
8	Inamici kamikaze	❑ Îndeplinit	
9	Particle engine pentru diverse special FX vizuale	❑ Îndeplinit	
10	Save game la inceputul fiecarui nivel	❑ Neîndeplinit	Ne-am decis ca va fi implementat mai tarziu pentru a nu modifica non-stop datele ce se vor salva pe parcursul dezvoltării

Legendă status:  Îndeplinit |  Parțial |  Neîndeplinit

### 3. Retrospectivă scurtă

Răspundeți în 3–5 rânduri la următoarele:

- Ce a mers bine în acest sprint? S-au efectuat eficient multe taskuri, s-a comunicat bine în sedintele din echipa, implementările au fost corecte fara bug-uri.
- Ce dificultăți ați întâmpinat? Save gameul e neasteptat de dificil si au fost multe conflicte in git in urma pull requestului legat de bossi.
- Ce veți face diferit în sprintul următor? Ne vom focusa pe gameplay si functionalitate.

### 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
HIGH	Save game la fiecare boss batut	Load game va fi in main menu sau la death screen	Eftimie Traian
HIGH	Adauga sounds si volume setting		Eftimie Traian
HIGH	Implementare elemente functionale nivel		Toti
HIGH	Adaugare asseturi, animatii si texturi si	Fiecare element va avea un asset visual	Matei Alexandru-Antonie + Ditoiu

	imbunatatit partea vizuala	corespunzator	Stefan + Alexandru Octav-Andrei + Jitescu Silviu-Cristian
HIGH	Implementare mecanica de progresie a statsurilor playerului / XP system	Dupa un numar de camere invinse/inamici, va putea alege cum sa se imputerniceasca si pe ce categorie	Ditoiu Stefan
HIGH	Implementat enemy rarity system	Vor fi mai multe tipuri de inamici, unii mai puternici, unii mai slabi	Ditoiu Stefan
HIGH	Implementare biomuri/zone in dugeon cu dificultati diferite sau chiar dungeon-uri diferite	Cu cat se departeaza playerul de start cu atat vor deveni mai dificile. Probabil si aspectul va fi diferit. Teleporterul va schimba playerul intre dungeon-uri	Ditoiu Stefan
LOW	Implementare Minimap		Matei Alexandru-Antonie
HIGH	Gandit idei de perkuri	Minim 16	Toti
HIGH	Implementare shop + Gold system	Shopul va contine perkuri pentru player, vizibile in HUD intr-un colt cand sunt activate	Eftimie Traian + Ditoiu Stefan
LOW	Implementare treasure room	Cateodata camerele vor avea un perk special care va avea si un efect pozitiv si unul negativ. Generare prefab cu camera	Alexandru Octav-Andrei

HIGH	Implementare spawnare teleportere in dungeon	Conectate 2 cate 2 randomly in momentul generarii pentru extra distractie si dinamica	Ditoiu Stefan
MEDIUM	Creare camere speciale pentru bossi		Miroiu Alexandru
HIGH	Background la main menu, fonturi, titlu	Infrumusetare	Eftimie Traian
HIGH	Bug fixing + playtest mult	Pentru feedback constant si bug hunt	Toti
LOW/Debug	Scena cu orice feature	Pentru test rapid	Matei Alexandru-Antonie

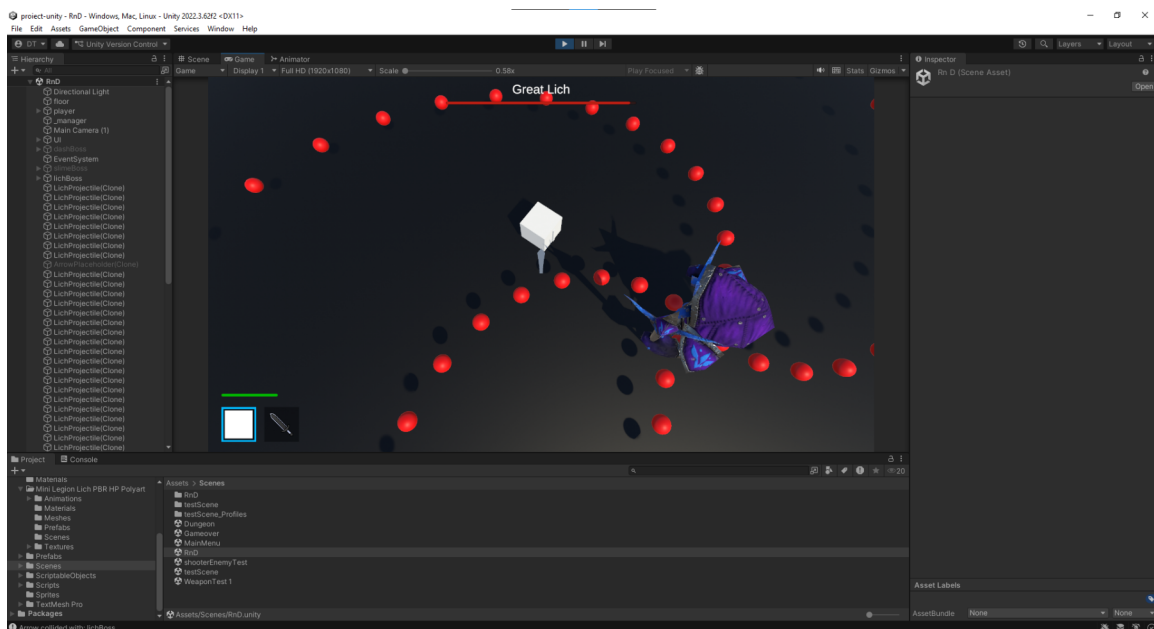
## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

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

- Întâlnirile planificate au loc pe Discord la 21:00 in fiecare duminica.
- 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.

📄 Lungime recomandată: 1,5 – 2 pagini

📄 Format: PDF / DOCX

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