

☒ Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 1

Numele jocului (titlu provizoriu): Teleporters Of Time

Sprint #: 3

Perioada: 17 noiembrie --> 1 decembrie

Data predării raportului: 17 noiembrie

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.

Finalizarea nivelului 1 și implementarea mecanicilor esențiale de gameplay (moartea playerului, healing, cooldown la damage), împreună cu îmbunătățiri vizuale prin animații și asseturi noi pentru player și inamici.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Sistem de atac	Îndeplinit	Optimizat
2	Sistem de teleportare	Îndeplinit	
3	Inamici	Îndeplinit	De adaugat inamici in plus
4	Creare/design primul nivel	Neîndeplinit	
5	Inventar și iteme	Îndeplinit	
6	Mic UI cu stats players	Îndeplinit	De adaugat mai multe stats in viitor

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 task-urile, s-a comunicat bine în sedintele din echipă, implementările au fost corecte fără bug-uri.
- Ce dificultăți ați întâmpinat? Dificultăți legate de animația asseturilor, de aceea este întârziată implementarea lor.
- Ce veți face diferit în sprintul următor? Ne vom focaliza pe partea vizuală mai mult.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
MEDIUM	Creare/design primul nivel	Include importul texturilor și a asseturilor.	Dițoiu Ștefan
HIGH	Playerul poate mori	Se restartează scenă sau jocul când HP < 0	Miroiu Alexandru
HIGH	Adăugare animații la entități	Implementare animații pentru entitățile din joc	Alexandru Octav + Jitescu Cristian
MEDIUM	Îmbunătățire aspect vizual inamici și player	Vor avea asset-uri vizuale dedicate	Alexandru Octav + Jitescu Cristian
MEDIUM	Sistem pentru healing	Implementare mecanici de vindecare	Dițoiu Ștefan + Miroiu Alexandru
MEDIUM	Implementare mai multe tipuri de inamici	Ranged + Melee	Eftimie Traian
LOW	Implementare boși (inamici speciali)		Matei Alexandru-Antonie + Dițoiu Ștefan
LOW	Cooldown la player damage	Pauză între loviturile primite pentru player	Eftimie Traian
LOW	Meniu de pauză/opțiuni și title screen		Eftimie Traian

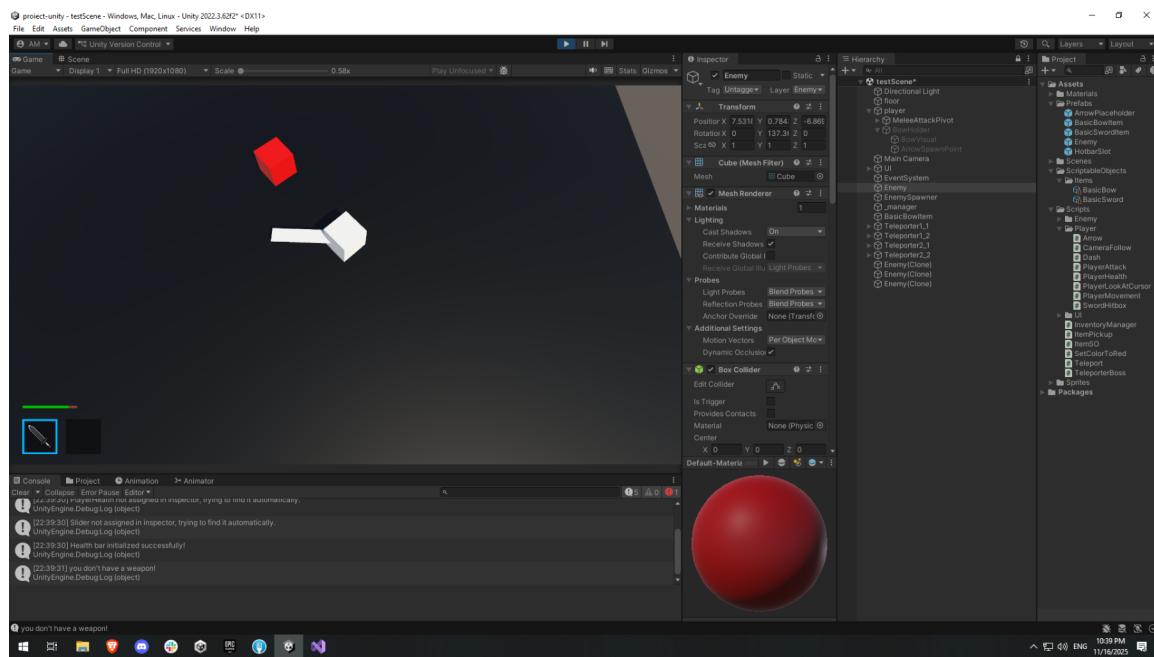
5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

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

- Întâlnirile planificate au loc pe Discord, 2 ori pe săptămâna, 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 (optional)

Incluzăți 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)