

# Report de Sprint – Proiect de Joc Unity

\*\*Echipa:\*\* 1

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

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

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

\*\*Data predării raportului:\*\* 3 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.

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 initial înainte să apara orice modificare                |
| 2   | Creare repository și user stories sprint 1          | ✗ Îndeplinit | Pentru organizare și versionare                              |
| 3   | Definire concept de joc și tematica a dungeonurilor | ✗ Îndeplinit | S-a hotarat tematica și va fi implementată început în viitor |

|   |                                |              |   |
|---|--------------------------------|--------------|---|
| 4 | Pregatire asset-uri            | ☒ Îndeplinit | S-au salvat toate intr-un document pentru accesarea lor în viitor |
| 5 | Stabilirea rolurilor echipei   | ☒ Îndeplinit | Cei care aveau user stories asociate au lucrat la acestea         |
| 6 | Implementare miscare și 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 scenă 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 teleportare            | 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/ucsi. | Eftimie Traian  |
| MEDIUM     | Creare/design primul nivel       | include importul texturilor și al asset-urilor.  | Miroiu Alexandru + Alexandru Octav + Jitescu Cristian |
| LOW        | Inventar și iteme                | -  | Matei Alexandru-Antonie                               |

|     |                         |   |                |
|-----|-------------------------|---|----------------|
| LOW | Mic UI cu stats players | Sa arate Health (poate si Stamina sau Shield etc..) | Eftimie Traian |
|-----|-------------------------|---|----------------|

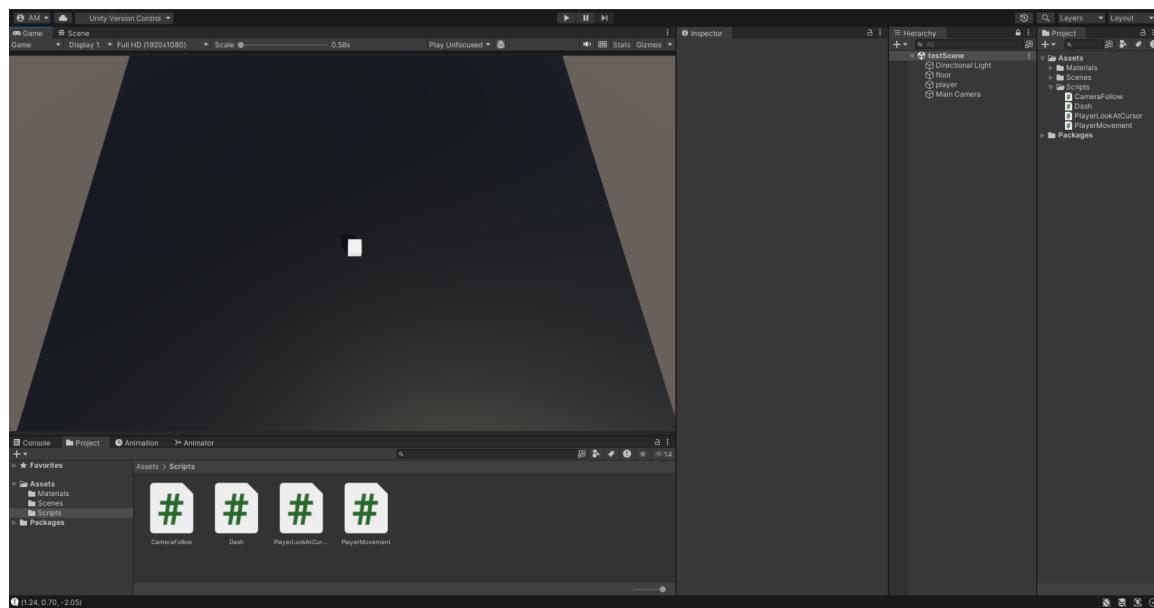
## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

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

- Întâlnirile planificate au loc pe Discord, 2 ori pe 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)

Incluzionați 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)