

☒ Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 1

Numele jocului (titlu provizoriu): Teleporters Of Time

Sprint #: 4

Perioada: 2 decembrie --> 16 decembrie

Data predării raportului: 1 decembrie

Team leader (persoană de contact): Eftimie Traian

Persoana/Persoanele care au întocmit raportul: Eftimie Traian, Matei Alexandru-Antonie, Ditoiu Stefan, Jitescu Silviu-Cristian

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.

Scopul acestui sprint este extinderea gameplay-ului prin adăugarea teleporteurilor, boss-ilor, item-elor și funcționalităților esențiale ale nivelului. În paralel, urmărим îmbunătățirea vizuală și auditivă a jocului, plus finalizarea mecanicilor de moarte și interacțiune.

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Creare/design primul nivel	☒ Îndeplinit	Va fi functional în viitor
2	Playerul poate muri	☒ Îndeplinit	Adaugare death screen în viitor
3	Adăugare animații la entități	☒ Neîndeplinit	
4	Îmbunătățire aspect vizual inamici și player	☒ Neîndeplinit	
5	Sistem pentru healing	☒ Îndeplinit	
6	Implementare mai	☒ Îndeplinit	

	multe tipuri de inamici		
7	Cooldown la player damage	☒ Îndeplinit	
8	Meniu de pauză/opțiuni și title screen	△ Parțial	Va avea setari ale jocului in viitor
9	Implementare boși (inamici speciali)	△ Parțial	

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? Scrierea codului care devine din ce în ce mai complex.
- Ce veți face diferit în sprintul următor? Ne vom focaliza pe level design mai mult și UX.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
MEDIUM	Adaugare 2 bossi noi		Ditoiu Stefan
HIGH	Implementare elemente funktionale nivel	Adaugare teleporters, enemies, bosses, iteme	Ditoiu Stefan
HIGH	Decor și texturi peste tot	Inamicii, playerul, nivelele vor avea assets și animații	Matei Alexandru-Antonie + Ditoiu Stefan + Alexandru Octav-Andrei + Jitescu Silviu-Cristian
HIGH	Adauga sounds și volume setting	Din meniu se va schimba volumul muzicii și sunetelor	Eftimie Traian
HIGH	Implementare mai multe arme/iteme		Miroiu Alexandru
HIGH	Death screen	Îmbunătățire vizuala cand moare playerul	Miroiu Alexandru
MEDIUM	Camera zoom in / zoom	Pe scroll	Eftimie Traian

	out		
MEDIUM	Inamici kamikaze	Intra in tine si explodeaza	Matei Alexandru-Antonie
LOW	Particle engine pentru diverse special FX vizuale	Explaziile, sangele, etc...	Ditoiu Stefan
MEDIUM	Save game la inceputul fiecarui nivel	Deocamdata va fi pe Ctrl+S, Ctrl+O	Eftimie Traian

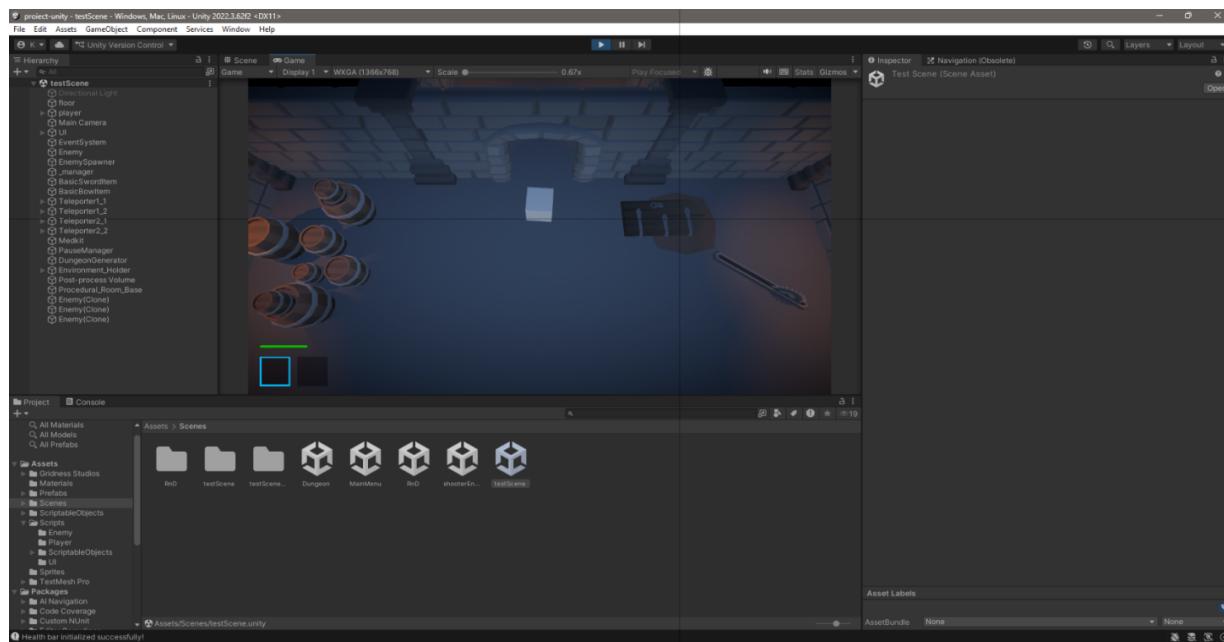
5. Plan de lucru și împărtirea sarcinilor

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

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

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)