

## 📄 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 echipa, implementările au fost corecte fără bug-uri.
- Ce dificultăți ați întâmpinat? Dificultăți legate de animația asseturilor, deoarece este întârziată implementarea lor.
- Ce veți face diferit în sprintul următor? Ne vom concentra 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 al asseturilor.	Dițoiu Ștefan
HIGH	Playerul poate muri	Se restartează scena 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 lovituri primite pentru player	Eftimie Traian
LOW	Meniu de pauză/opțiuni și title screen		Eftimie Traian

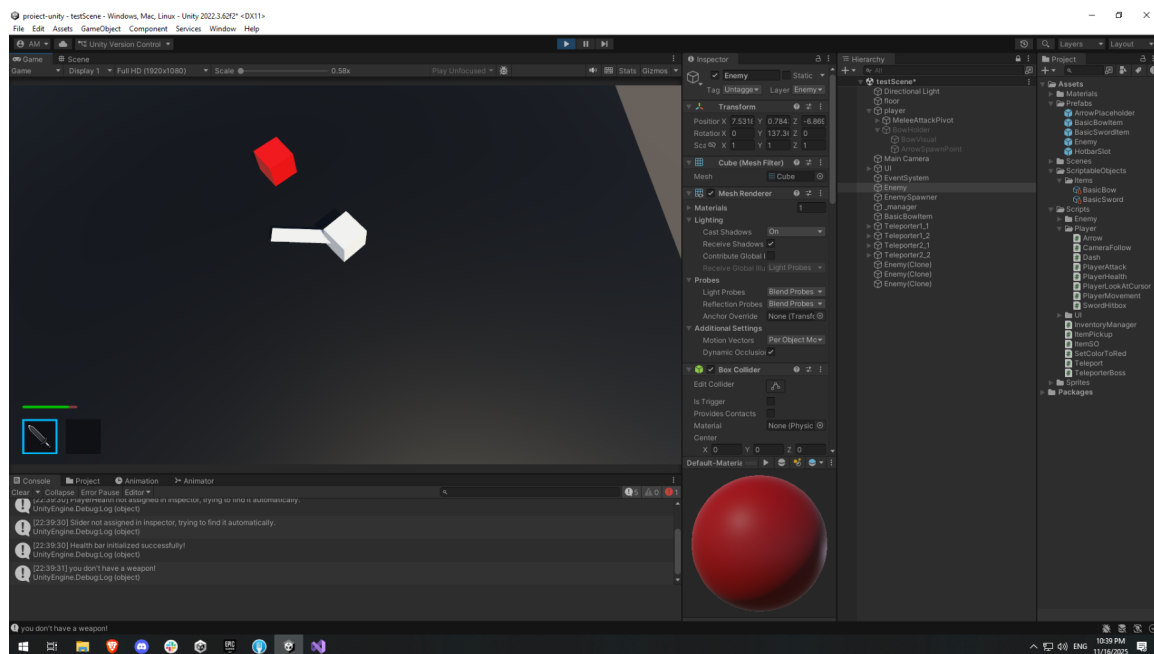
## 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

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

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