

Raport Obiective Indeplinite

Sprint 2

ID Echipa: 3

Componenta:

Manole Patricia-Theodora (Team Leader)

Mihai Radu-Ioan (Senior Coder)

Fritz Raluca

Lascu Matei

Pop Maria

Velniceru Ioana-Alexandra

Obiective organizatorice:

- Sedinta saptamanala pentru discutarea progresului si revizuirea taskurilor

Status: Done

Am decis sa urmam sfaturile domnului profesor sa lasam introducerea assets-urilor pentru sprinturile finale. Au avut loc discutii despre ceea ce ne dorim de la joc si cum vedem fiecare scorul si povestea jocului.

- Discutie despre jocul pe care l-am revizuit (Ne-a placut ceva? Implementam si noi?)

Status: Done

Ei au implementat un alt tip de joc deci nu puteam folosi nimic ca inspiratie din ceea ce am testat

- Stabilirea formulei de calcul potrivite pentru scor.

Status: Done

Scorul va fi reprezentat de anul curent in care se afla masina timpului si va avansa in paralel cu distanta parcursa pe axa Z: fiecare 100 elemente parcurse pe Z vor creste anul cu 1.

- Stabilirea tipurilor de power-up-uri / colectibles ce se pot regăsi în cadrul jocului.

Status: Done

Au fost discutate power-up-uri ce vor avea impact asupra scorului, dar și asupra vitezei de deplasare actuale a jucătorului.

Obiective legate de level design și estetică:

- Adăugarea unor assets în locul corpurilor folosite default pentru testare.

Status: Delayed

Împreună cu echipa și la primirea unui sfat în timpul laboratorului, am decis ca adăugarea asset-urilor va fi amanată până la finalizarea tuturor feature-urilor jocului.

- Alegerea unei texturi speciale pentru ground.

Status: Delayed

Împreună cu echipa și la primirea unui sfat în timpul laboratorului, am decis ca adăugarea asset-urilor va fi amanată până la finalizarea tuturor feature-urilor jocului.

- Alegerea unui background potrivit tematicii jocului.

Status: In progress

Acest task va fi continuat și în sprintul 3, dorindu-ne o implementare mai inedită care să se potrivească cu tema jocului. Astfel, am decis să mai oferim timp acestui task pentru a atinge standardele dorite.

- Adăugarea unei ferestre / zone în care jucătorul să poată observa scorul.

Status: Done

Realizat cu ajutorul canvas.

Obiective legate de dezvoltarea tehnică a jocului:

- Implementarea funcției de jump pentru jucător.

Status: Done

Jump-ul a fost realizat in functia "FixedUpdate()" din "PlayerMovement.cs", dupa verificarea faptului ca jucatorul este in contact cu suprafata de tag "Ground", lucru verificat de 2 functii de tip OnCollisionEnter si OnCollisionExit care modifica corespunzator variabila bool playerOnGround. Jump-ul se activeaza folosind tasta W sau SPACE, care activeaza o forta verticala de timp impuls.

- Adăugarea unor blocuri/elemente de tip obstacol pentru a putea testa funcționalitățile jocului.

Status: Done

- Implementarea script-ului prin care scorul se actualizează.

Status: Done

In fisierul "ScoreScript.cs", in cadrul functiei "Update()", am actualizat scorul dupa formula stabilita anterior si am afisat pe ecran noul text de fiecare data cand acesta a fost actualizat.

- Implementarea unor coliziuni / elemente de physics basic.

Status: Done

Acest lucru a fost realizat prin adaugarea Rigidbody in cadrul blocurilor adaugate si selectarea unui Mass mai mic decat cel al jucatorului.

- Adăugarea unor blocuri și implementarea scriptului care oprește jocul la atingerea acelor blocuri .

Status: Done

La atingerea blocului negru cu tag-ul "GameOverObstacle", scriptul PlayerMovement se va dezactiva, fapt ce va face player-ul sa se opreasca, iar in consola va aparea mesajul "GAME OVER".

Bugs

- Playerul iese din suprafata vizuala a jocului daca se apasa tasta W sau SPACE inainte de pornirea deplasarii.

Status: Done

Acest lucru provenea din faptul ca programul considera ca playerul este pentru cateva secunde in contact cu ground-ul, deci calcula forta verticala in mod corespunzator, acest lucru a fost rezolvat prin modificarea valorii initiale a variabilei playerOnGround din true in false.

- Coruperea fisierului default.

Status: Done

In cadrul unui merge cu conflicte, fisierul default a fost corupt, iar proiectul nu a mai putut fi accesat, acest lucru a fost rezolvat doar prin revenirea la o versiune anterioara si reimplementarea unor feature-uri.