

Raport Obiective Indeplinite

Sprint 5

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

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

Status: Done

- Stergerea branch-urilor care nu vor mai fi folosite in cadrul ultimului sprint

Status: Done

- Testarea jocului de catre toti membrii echipei

Status: Done

- Clean Code + Comments

Status: Done

Obiective legate de level design și estetică:

- Adaugarea de assets-uri pentru înfrumusețarea jocului.

Status: Done

- Reimprospatarea elementelor actuale de design (Background + ecrane) după finalizarea assets-urilor

Status: Done

Obiective legate de dezvoltarea tehnică a jocului:

- Implementarea High Score pentru Top 10 scoruri și nume

Status: Done

A fost creat un tabelul de leaderboard și un template pentru un entry din leaderboard (LeaderboardPlayerInputWindow). La render, fiecare entry urmează template-ul.

În momentul în care un jucător moare, după ce își introduce numele, în spate se verifică dacă scorul poate să fie adăugat la leaderboard sau nu, acesta fiind reținut într-un fișier json.

- Regândirea funcției de jump pentru a se potrivi cu tile-urile

Status: Done

În loc de ForceMode.Impulse am folosit ForceMode.VelocityChange și am folosit Gravity pentru a scurta lungimea jump-ului.

- Implementarea de power-ups / collectibles

Status: Done

- Sound effects + background music

Status: Done

Au fost adăugate 3 AudioSource, 2 pentru sound effects (jump și collectibles) ce au fost adăugate în "PlayerCollision.cs" cu ajutorul funcției Play() în momentul săriturii și când se activează triggerul la

coins. Background music este intr-un obiect separat care functioneaza in loop.

- God Mode

Status: Done

In PlayerCollision.cs a fost adaugata o variabila TestMode, care se activeaza si dezactiveaza in momentul apasarii tastelor = (egal) si - (minus) in acelasi timp. In cazul in care variabila TestMode e activa, coliziunile cu obiectele cu tag "GameOverObjects" se dezactiveaza.

Raport activitate in realizarea proiectului

Manole Patricia-Theodora (Team Leader)

- Sedinte saptamanale in care discuta cu restul echipei stadiul jocurilor
- Realizarea review-ului pentru alte echipe la final de sprint
- Testarea features implementate la final de sprint si raportarea bug-urilor
- Realizarea de rapoarte cu obiectivele pentru noul sprint si obiectivele indeplinite in sprintul anterior
- Background
- Deciderea taskurilor care urmeaza sa ajunga pe trello
- Deciderea storyline-ului pentru joc si modul in care acesta o sa arate

Mihai Radu-Ioan (Senior Coder)

- Implementarea miscarii jucatorului
 - Dreapta
 - Stanga
 - Inainte (runner)
 - jump

- Implementarea elementelor de physics
 - Coliziuni
 - Triggere
 - Game over
- Implementare formula scor
- Realizarea unui UI pentru scor curent
- Implementarea de tiles infinite
- Bug reporting and bug solving
- Implementarea miscarii pe lane-uri
- Testare
- Implementarea functiei de God Mode pentru testarea mai usoara a jocului pe durata mai lunga
- Adaugarea muzicii de fundal si a efectelor sonore

Fritz Raluca

- Implementare de tiles
- Realizarea de UI pentru finalul jocului
- Realizarea de UI pentru inceputul jocului
- Realizarea de UI pentru highscore
- Implementarea leaderbord cu fisier json
- Implementarea optiunii de a adauga numele jucatorului pentru salvarea in leaderboard
- Bug reporting and bug solving
- Clean code and comments
- Testare

Lascu Matei

- Cautarea si adaugarea de assets pentru intregul joc
 - Obstacole
 - Fundal
 - Jucator
 - Porti ca sa nu poti vedea lane-ul urmator
- Bug reporting and bug solving
- Testare
- Realizarea review-ului pentru alte echipe la final de sprint

Pop Maria

- Realizarea unei palete de culori pentru diferitele tiles din joc
- Updatarea taskurilor in Trello
- Implementarea collectables
- Implementarea butoanelor de restart si quit
- Bugs solving and bug reporting
- Branch cleanup
- Clean code and comments
- Testare

Velniceru Ioana-Alexandra

- Implementare de tiles
- Implementare camera following
- Bug solving and bug reporting
- Clean code and comments
- Testare

Descrierea proiectului

“Race Against Time” este un endless runner 3D ce porneste de la o poveste a calatoriei in viitor. Cu ajutorul unei masini a timpului, jucatorul doreste sa ajunga in anul 2100, doar ca, din motive necunoscute, ajunge in anul 100 si incepe o misiune aproape imposibila de a reveni in prezent si, daca este posibil, chiar si mai departe in viitor.

Scorul este dat de distanta parcursa de jucator, in timp ce monedele il vor ajuta sa avanseze mai repede in timp. Jucatorul are, ca in viata de zi cu zi, o singura sansa, iar moartea este ireversibila.

Jucatorul se va deplasa cu tastele WAD sau sageti pentru a se feri de obstacolele pe care le gaseste in diferite epoci ale istoriei. Din cauza faptului ca masina timpului este stricata, jucatorul trece prin diversele epoci, fara a pastra ordinea acestora in istorie.