

Raport Obiective Indeplinite

Sprint 4

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

Obiective legate de level design și estetică:

- Crearea de tile-uri noi, pentru a diversifica runner-ul.

Status: Done

- Adaugarea de assets-uri pentru infrumusetarea jocului.

Status: In progress (not on the main branch), to be continued in the next sprint

Obiective legate de dezvoltarea tehnică a jocului:

- Implementarea High Score.

Status: Moved to the next sprint

- Implementarea conditiei de Game Over atunci cand jucatorul iese de pe platforma.

Status: Done

In cazul in care, din cauza unor erori, jucatorul poate iesi de pe platforma, jocul se va opri cand acesta atinge valoarea $Y < -10$, implimentarea fiind realizata in "PlayerCollision.cs".

- Cresterea vitezei odata cu inaintarea in joc

Status: Done

Forta de deplasare creste cu 0.001 la fiecare frame, acest lucru fiind implementat in cadrul fisierului "PlayerMovement.cs".

- Implementarea deplasarii pe 3 lanes in loc de deplasare libera

Status: Done

Jucatorul incepe jocul pe tile-ul 2 si se deplaseaza la stanga sau la dreapta, miscarea in afara ground-ului este dezactivata prin verificarea cu ajutorul if-urilor a lane-ului pe care se afla. Deplasarea a fost realizata cu ajutorul functiei MovePosition() aplicata la Rigidbody-ul Playerului in cadrul fisierului "PlayerMovement.cs".