

RAPORT FINAL SPRINT 5

- Rezolvare bug-uri ramase din sprinturile anterioare
 - Unele cladiri de pe mapa nu aveau collider si playerul putea sa treaca prin ele, asa ca am atasat collidere (mesh-collider/box-collider). - **DONE**
 - Harta avea uneori puse doua elemente de acelasi tip puse in acelasi loc (Ex: bucati de iarba suprapuse una peste alta) ceea ce provoca probleme vizuale. – **DONE**
 - Exista un bug la shootingul spre player a lui Enemy2 (soldatul), cand se apropie de player acesta trebuie sa inceapa sa traga spre el. Intra in animatia de impuscare dar gloantele nu ies din pusca lui si nu afecteaza viata player-ului. – **IN PROGRESS**

- Consolidare design mapa de joc - **DONE**

- Actiunea jocului se desfasoara in anul 2023, in orasul "Info" devastat de apocalipsa cauzata prin infectarea populatiei cu virusul "FMI2023". Mapa este astfel reprezentata de un oras postapocaliptic, nepopulat, cu strazi si cladiri lasate in paragina.
- S-a finalizat designul mapei, s-au adaugat asseturi din Unity Store pentru cladiri, drumuri, copaci si alte elemente din oras.
- Harta are dimensiunea aproximativ 375x375

- Adaugare power-ups care se spawneaza pe harta de joc si ofera beneficii jucatorului - **DONE**

- Power up –urile apar aleatoriu pe harta in proximitatea jucatorului pe o raza de 25
- Am adaugat un powerup numit "Heal_Up" care se spawneaza pe harta atunci cand jucatorul omoara cate 10 inamici si creste viata acestuia cu 25% (viata maxima 100)
- Am adaugat un powerup numit "Heart_Up" care se spawneaza pe harta atunci cand jucatorul omoara cate 25 inamici si regenereaza complet viata acestuia.
- Am adaugat un powerup numit "Bullet_Up" care se spawneaza pe harta atunci cand jucatorul omoara cate 5 inamici si adauga 20 gloante la munitia jucatorului.

- In cazul in care un power up se spawnneaza intr-un element de pe mapa, acesta se va respawnna pana cand gaseste un loc liber pe harta.

PREZENTARE PROIECT:

Ne dorim implementarea unui joc de tip top-down shooter, in format 3D, asemanator jocurilor Alien swarm: Reactive Drop si Xenowerk. Game flow-ul consta in spawnarea unor inamici pe mapa de joc care se indreapta catre caracterul principal cu scopul de a ii lua din viata. Inamicii pot fi doborati de jucator prin utilizarea armei dotata cu munitie. Jocul se termina cand caracterul ramane fara viata. Pe spatiul de joc vor aprea si power up-uri care ofera jucatorului beneficii.

Intreaga actiune a jocului se desfasoara in anul 2023, in orasul "Info" devastat de apocalipsa. Caracterului principal, reprezentat de o femeie super-erou, are ca misiune sa protejeze ce a mai ramas din oras si sa doboare inamicii care o urmaresc.

Tipuri inamici: Skeleton (ataca jucatorul cu sabia cand ajunge in apropierea sa) si Soldat (trage spre jucator cand ajunge in apropierea sa)

DEBRIEFING:

Dijmarescu Cristina

- realizare rapoarte sprinturi, rapoarte obiective indeplinite si recenzii echipe
- implementare inamici in echipa cu Roman Andrei (script, design, spawnare pe harta, animatii, urmarire player)

Avian Silviu

- rezolvare bug-uri si testare joc
- implementare power-ups pe harta
- imbunatatire design harta de joc
- setari camera
- implementare player in echipa cu Ioan Tudor (design, animatii, shooting, script)
- pregatire Build joc pentru prezentarea finala
- verificare implementare corecta functionalitati pentru fiecare sprint

Ioan Tudor

- implementare player in echipa cu Avian Silviu (design, animatii, shooting, script)
- testare joc si raportare bug-uri catre Avian Silviu

- propunere functionalitati de implementat pentru sprinturi

Ionescu Alexandru

- cautare si testare asseturi pentru proiect
- power ups
- design UI in echipa cu Stan Ana Maria (meniu pauza si scor, viata inamici, viata si munitie player, scor)

Mitrica Octavian

- Realizare design mapa joc (adaugare cladiri, collide, drumuri, alte elemente din oras)
- Cautare asseturi pentru proiect

Roman Andrei

- implementare inamici in echipa cu Dijmarescu Cristina (script, design, spawnare pe harta, animatii, urmarire player)
- verificare recenzii pentru echipe si propunere idei pentru sprinturi

Stan Ana Maria

- cautare si testare asseturi pentru proiect
- Power ups

-design UI in echipa cu Ionescu Alexandru (meniu pauza si scor, viata inamici, viata si munitie player, scor)