

# Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

\*\*Echipa:\*\* NVMC (Id: 5)

\*\*Numele jocului (titlu provizoriu):\*\* Leap of death

\*\*Sprint #:\*\* 1

\*\*Perioada:\*\* 04.11.2025 – 17.11.2025

\*\*Data predării raportului:\*\* 03.11.2025

\*\*Team leader (persoană de contact):\*\* Ungureanu Vlad-Constantin

\*\*Persoana/Persoanele care au întocmit raportul:\*\* Ungureanu Vlad-Constantin

\*\*Modalitatea preferată de primire a recenziei (ex: e-mail, feedback oral, Google Docs):\*\* email

## 1. Scopul general al sprintului curent

In acest sprint ne propunem sa punem bazele jocului, sa implementam un mecanism de movement realist si sa incepem modelarea hartii primului nivel.

## 2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Organizare Repo	Îndeplinit <input checked="" type="checkbox"/>	-
2	Crearea proiectului initial in Unity	Îndeplinit <input checked="" type="checkbox"/>	-
3	Outline pentru game design	Parțial	Fixarea detaliilor jocului

Legendă status: Îndeplinit | Parțial | Neîndeplinit

## 3. Retrospectivă scurtă

Sprintul precedent a decurs fara probleme notabile. Task-urile au fost simple si impartite in mod echitabil, reusind sa ne incadram in termenele propuse. Intentionam sa pastram aceeasi modalitate de munca si in sprint-ul urmator.

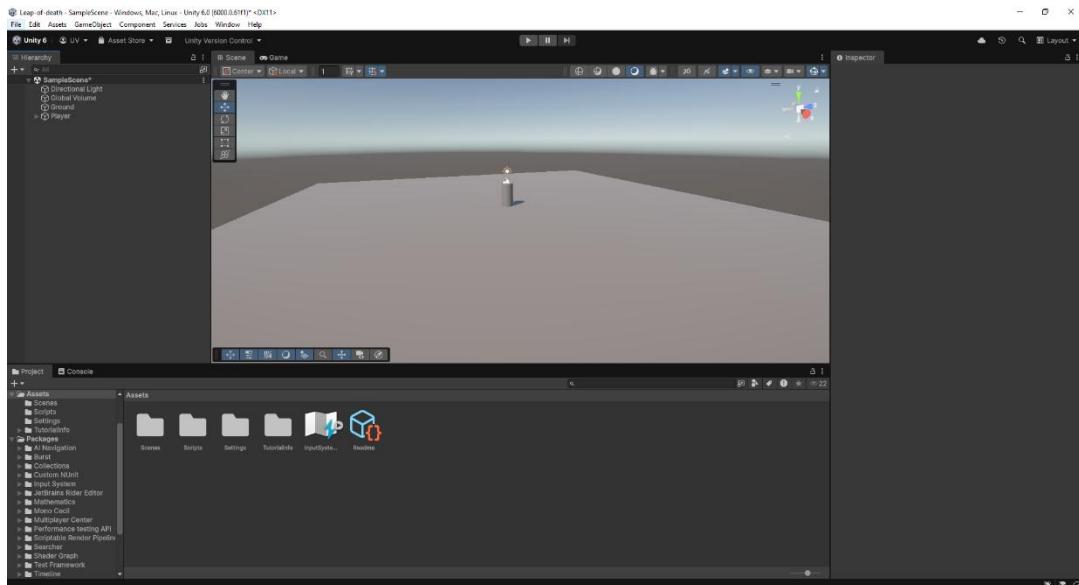
#### 4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
Medie	Finisarea movement-ului	Miscarea camerei din mouse, calibrarea vitezei de sprint (cu nivel de stamina)	Ungureanu Vlad-Constantin
Medie	Modelarea harti primului nivel	Crearea unei harti potrivite pentru tipul jocului, adaugarea obstacolelor	Moisa Andrei-Razvan Neagu Mario-Iustin
Medie	Implementarea unei mecanici de tip wall running	-	Cruceru Nicolae

#### 5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Am actualizat sarcinile sprintului curent in Github Projects dupa ce le-am impartit de comun acord la finalizarea sprintului anterior. Ne propunem sa avem urmatoarea intalnire formală sambata viitoare (08.04) unde vom prezenta progresul pentru fiecare task.

#### 6. Capturi / Demonstrații (optional)



Player-ul care se misca pe harta goala.

#### 7. Observații suplimentare

N/A