

Raport de Sprint – Proiect de Joc Unity

Echipa: 5 (NVMC)

Numele jocului (titlu provizoriu): Leap of Death

Sprint #: 3

Perioada: 17.11.2025 – 01.12.2025

Data predării raportului: 17.11.2025

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

2. Statusul obiectivelor din sprintul anterior

Nr.	Obiectiv (din sprintul trecut)	Status	Explicații / Acțiuni viitoare
1	Finisarea movement-ului	Indeplinit	-
2	Implementarea unei mecanici de tip wall running	Indeplinit	-
3	Modelarea hărții primului nivel	Partial	Am reusit construirea unui prototip pentru primul nivel dar trebuie aduse modificari pentru alinierea cu ideea jocului nostru

3. Retrospectivă scurtă

Sprintul curent s-a desfășurat normal, sarcinile au fost indeplinite cu simt de raspundere și în timpul propus. Feedback-ul de la jumătatea sprint-ului ne-a ajutat să identificăm două bug-uri minore în movement pe care am reusit să le reparăm rapid.

4. Obiective pentru sprintul curent

Prioritate	Obiectiv	Descriere scurtă	Responsabil(i)
Inalta	Implementarea mecanicii de double jump	-	Curceru Nicoale
Inalta	Crearea unui sistem de arme functional	Crearea unei arme care sa traga, sa fie vizibila in mana + crosshair	Ungureanu Vlad
Inalta	Catararea pe marginile obiectelor	Cand nu este posibil sa sari pe un obiect, daca esti suficient de sus sa te poti ajuta de marginea acestuia	Moisa Andrei-Razvan
Inalta	Implementare headbob	Miscarea capului in timpul deplasarii caracterului	Neagu Mario-Iustin

5. Plan de lucru și împărțirea sarcinilor

Ne propunem implementarea unor variante initiale ale obiectivelor din sprintul curent in prima saptamana. O intalnire pe discord va avea loc la jumatea sprintului pentru a discuta eventualele probleme / idei.

6. Capturi / Demonstrații (optional)

N/A

7. Observații suplimentare

N/A