**🧩 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 | Indeplinit✅ | - |
| 2 | Crearea proiectului initial in Unity | Indeplinit✅ | - |
| 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 hartii 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 formala sambata viitoare (08.04) unde vom prezenta progresul pentru fiecare task.

## 6. Capturi / Demonstrații (opțional)

## Player-ul care se misca pe harta goala.

## 7. Observații suplimentare

N/A