



COOKING GAME

MACIUCA EMMA

NAVODARU DENISA

NICHITA IULIA

DIACONU HORIA

IDEEA APLICATIEI

- Cooking Game este un joc destinat platformelor de pc care simulează experiența de a fi bucătar într-un restaurant ce servește gogoși. Acest joc va implementa fiecare pas necesar pentru a face o gogoasă. Cu cât vom crește în nivel , cu atât gogoșile vor fi mai personalizate si răbdarea clienților va scădea . Publicul acestui joc va fi de la copii pana la adulți care caută un joc casual si captivant.



ARHITECTURA APLICATIEI

I. Structura principală a proiectului

Proiectul este organizat în mai multe module independente, după principiul **MVC (Model-View-Controller)**, pentru a asigura o bună separare între logică, interfață și date.

- **Model (Date)** – conține clase pentru rețete, ingrediente, comenzile clienților și starea progresului.
- **View (UI)** – meniuri, butoane, animații, și afișaje vizuale.
- **Controller (Logică de joc)** – controlează interacțiunile dintre utilizator și joc.

2. Scene Unity

Jocul este împărțit în mai multe scene:

- **Main Menu** – meniul principal, setările, selectarea nivelului.
- **Gameplay** – scena principală a gătitului.
- **Game Over / Victory** – afișează scorul și opțiuni de reluare.

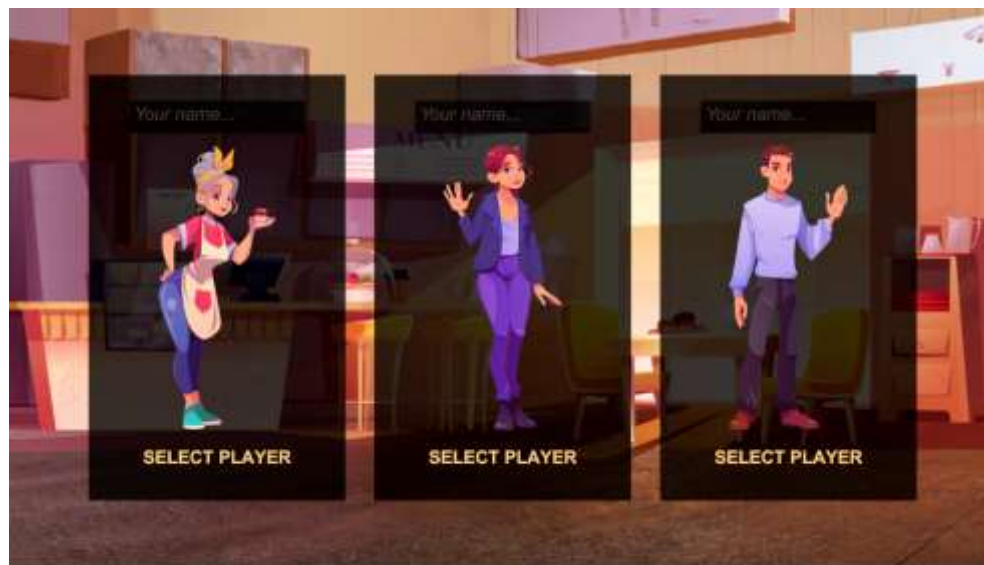
3. Sisteme și componente

- **Sistem de UI:** construit cu Canvas-uri, folosind Unity UI Toolkit și animații pentru tranziții fluide.
- **Sistem de rețete:** folosește Scriptable Objects pentru stocarea rețetelor și ingredientelor, facilitând reutilizarea și modificarea lor.
- **Sistem de input:** compatibil cu touch, mouse și tastatură (în funcție de platforma de lansare).
- **Sistem de salvare:** folosește PlayerPrefs sau un sistem personalizat de serializare JSON pentru salvarea progresului.
- **Audio Manager:** gestionează efectele sonore și muzica de fundal, cu control al volumului.
- **Game Manager:** componentă centrală care gestionează stările jocului, scorul, timpul și tranzițiile între scene.

PARTEA INTERESANTA



Partea interesantă a proiectului constă în modul în care am structurat jocul pentru a fi ușor de extins și întreținut, folosind concepte precum **Scriptable Objects**, **Event System** și **State Machines** în Unity. Deși proiectul se află încă într-un stadiu incipient, plănuim să includem și o funcționalitate prin care utilizatorul își poate crea un **profil personal**, care va salva automat progresul realizat în joc.



PARTEA DIFICILA

Părțile dificile pe care le-am întâmpinat au fost:

- Alegerea tehnologiilor potrivite (ce tehnologii să folosim și care ar fi mai eficiente);
- Organizarea echipei (stabilirea sarcinilor pentru fiecare membru, ce putem face în paralel etc.);
- Învățarea platformei Unity.

CE A MAI RAMAS DE FACUT ???

- Realizarea gameplay-ului (interacțiunea cu jucătorul – de exemplu, gătitul gogoșii);
- Implementarea sistemului de scor (partea de back-end);
- Salvarea progresului utilizatorului;
- Crearea și gestionarea profilului utilizatorului;
- Testarea aplicației și identificarea eventualelor bug-uri.

MIC DEMO

https://drive.google.com/file/d/1q-a7pGYzQahxvCrngK9AOYfD8rDRGZ0g/view?usp=drive_link