



COOKING GAME

MACIUCA EMMA

NAVODARU DENISA

NICHITA IULIA

DIACONU HORIA

IDEA APLICATIEI

- Cooking Game este un joc destinate platformelor de pc care simuleaza experienta de a fi bucatar intr-un restaurant ce serveste gogosi. Acest joc va implementa fiecare pas necesar pentru a face o gogoasa. Cu cat vom creste in nivel , cu atat gogosile vor fi mai personalizate si rabdarea clientilor va scadea . Publicul acestui joc va fi de la copii pana la adulti care cauta 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.

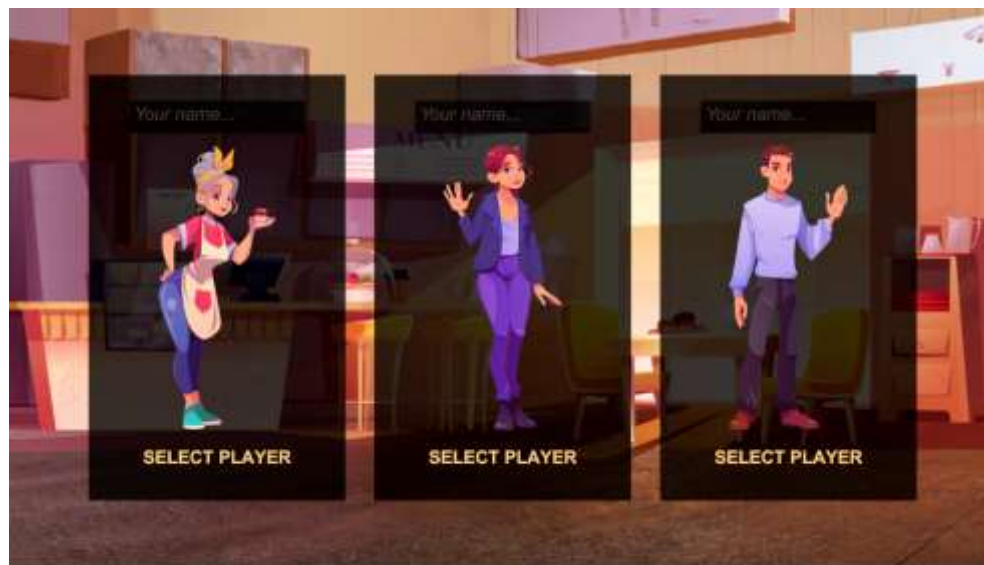
3. Sisteme și componente

- **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

Partile dificile pe care le-am intampinat ar fi:

- in ce lucram(tehnologiile folosite , care ar fi mai bine utilizate)
- organizarea(fiecare ce face, ce putem face in paralel etc.)
- sa invatam Unity

CE A MAI RAMAS DE FACUT ???

- gameplay(interactiunea cu jucatorul (ex. Gatitul gogosii))
- sistemul de scor (partea de back-end)
- salvarea progresului
- profilul utilizatorului
- testare eventuale bug-uri

MIC DEMO

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