***Leap of Legends***

Leap of Legends vrea sa fie un joc simplu, de tip platformer, cu o tematica de fantezie, in care personajul principal, **Kaito**, trebuie sa strabata campiile impanzite de diversi monstri pentru a putea ajunge la **Castel**. El trebuie sa treaca prin diverse nivele de diferite dificultati, in care va trebui sa gaseasca cheia pentru a debloca poarta spre urmatorul nivel. In aventura sa el va putea colecta diverse artefacte, care in final il vor ajuta sa isi mareasca averea.

La baza, jocul porneste de la jocul “Scribble World” de pe site.ul “mathplayground.com”. Din acest joc vreau sa pastrez doar functii de baza, precum tipul jocului, platformer, sistemul de deblocare a usii spre urmatorul nivel prin intermediul gasirii unei chei, diverse capcane care vor ingreuna progresul, iar in rest as dori sa implementez alte sisteme precum inamici pe care ii pot ataca, colectibile ce imi vor creste scorul final, un sfarsit ce se va termina prin personajul care ajunge la castel si revendica tronul.

Sabloane de proiectare pe care intentionez sa le folosesc:

1. Singleton Pattern pentru Game Engine -- Acest pattern asigură că avem o singură instanță a motorului de joc care coordonează toate componentele.
2. State Pattern pentru stările personajului -- Acest pattern ne ajută să gestionăm diferitele stări ale personajului (alergare, săritură, lovit etc.) într-un mod organizat.
3. Factory Method Pattern pentru crearea inamicilor -- Acest pattern ne permite să creăm diferite tipuri de inamici într-un mod flexibil și extensibil.
4. Observer Pattern pentru sistemul de scoring și evenimente -- Acest pattern ne ajută să menținem diferitele componente ale jocului sincronizate și să reacționăm la evenimente importante.
5. Command Pattern pentru input handling -- Acest pattern ne permite să gestionăm inputul utilizatorului într-un mod flexibil și să permitem reasignarea tastelor.