

Am plecat cu implementarea de la lab ul 3 ,
folosind clasele , metodele si fisierele de acolo.

In proiectul meu am implementat o mapa cu marginile de tip wire ,
in interiorul acesteia aflandu se 3 obstacole , un jucator care se poate plimba pe
suprafata hartii , 2 inamici care il urmaresc pe jucator ,
cat si o bara pentru viata jucatorului
si una pentru experienta.

De asemenea jucatorul poate trage catre inamici ,
primind experienta cand acestia dispar,
iar daca esti atins de inamici , jucatorul isi pierde din viata.

Am implementat coliziunile dintre gloante si inamici ,
dintre gloante si cele 3 obstacole,
cat si dintre jucator si cei doi inamici si dintre jucator si obstacole .
De asemenea la apasarea pe click stanga se vor trage gloante catre inamici ,
cel lovit disparand de pe mapa , aparand altul in locul sau.
Am implementat si miscarea jucatorului din tastele W A S D.
Am tinut cont ca mapa cat si bara de viata si cea de experienta sa fie responsive
astfel ca la schimbarea rezolutiei pozitiile sa se pastreze.