

Hungry Buddy

Prezentare proiect

Barbacuti Vlad-loan, Cîrciumaru Adelin-Ionuț, Ionescu Dumitru-Andrei,
Vîrtejanu Larisa-loana

Grupa 242 și 344

May 5, 2025

Ideea proiectului (Backlog)

Nume proiect: Hungry Buddy

Descriere:

Hungry Buddy este un joc mobil în care utilizatorii își aleg un companion animal virtual și au grijă de el. Mâncarea apare aleatoriu pe o hartă, iar jucătorul trebuie să o colecteze pentru a menține companionul sănătos și fericit.

Funcționalități planificate:

- Configurarea scenei principale în Unity
- Mișcare jucător
- Spawn aleatoriu al mâncării
- Interacțiune colectare mâncare
- Sistem de nevoi (energie)
- Algoritm modificare stare creatură în funcție de hranire

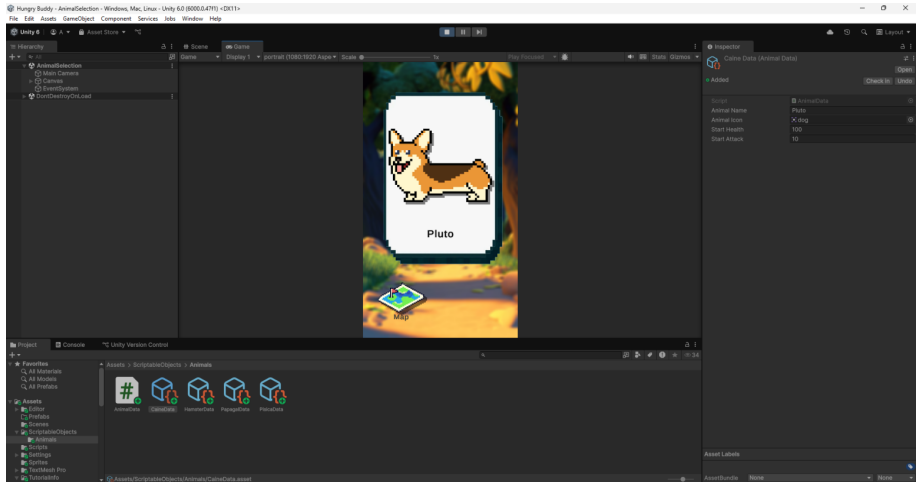
Scene principale:

- **AnimalSelection:** alegerea companionului (Pluto, Peanut, Rio, Chewchew)
- **Map:** afișează o hartă statică Google Maps

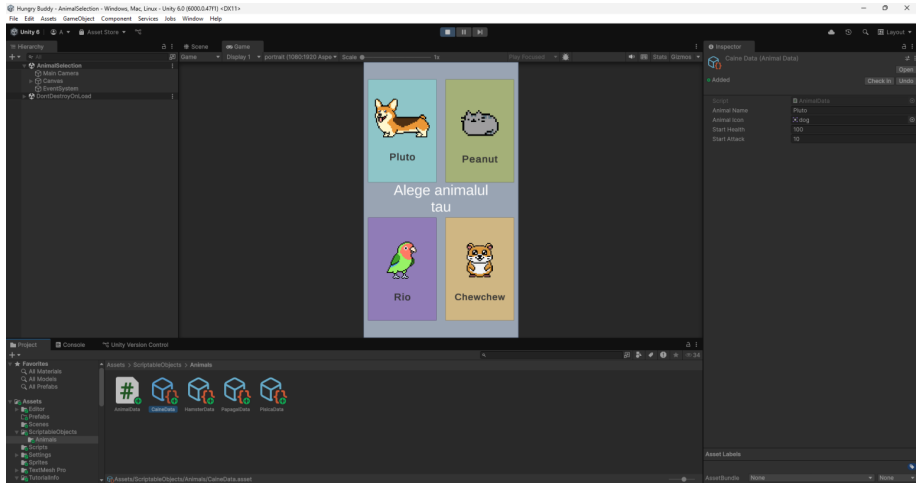
Structură:

- ScriptableObject pentru fiecare animal
- Persistența datelor între scene cu DontDestroyOnLoad
- UI realizat cu Canvas + sistem de evenimente

Screenshot 1



Screenshot 2



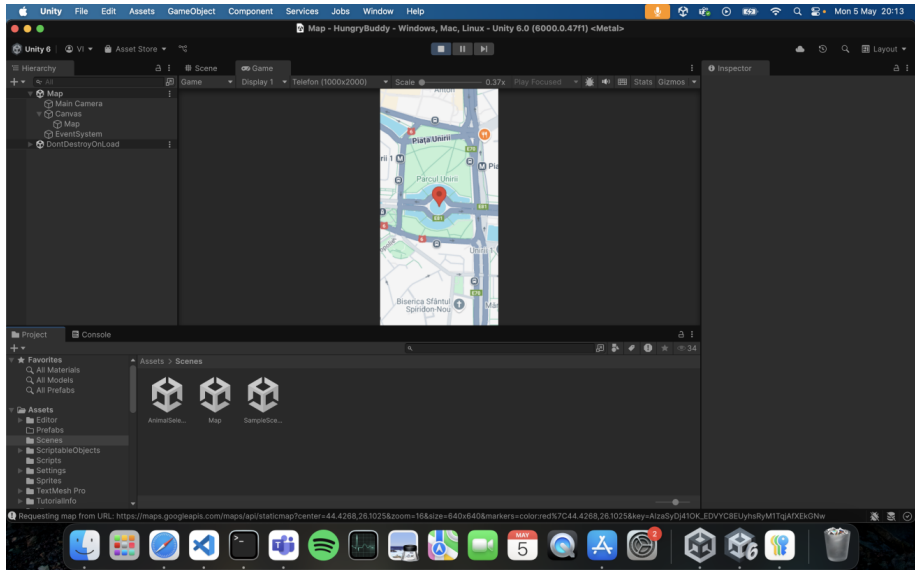
Aspecte tehnice interesante și/sau dificile

- ScriptableObjects pentru a stoca datele animalelor (nume, icon, health, attack)
- Hărți statice Google Maps integrate prin URL generat
- Persistență între scene cu DontDestroyOnLoad
- Design responsive pentru format mobil (1080x1920)
- Navigare între scene păstrând selecția utilizatorului

Ce mai avem de implementat

- Spawn-ul și colectarea mâncării pe hartă
- Sistem de energie (scade în timp și se reîncarcă la hrănire)
- Feedback vizual (animații pentru interacțiuni)
- Testare completă:
 - Mișcare și coliziune
 - Plasare corectă mâncare
 - Reacții ale animalului în funcție de stare

Screenshot 3



Mulțumim pentru atenție!

Întrebări?