Joc cu Mario

Plamadă Bianca-Elena

Pronina Yevanheliia

Robu Mihai

# Meniu

* Start game (poate incercam sa facem new game/ continue)
* Credits (unde ne punem numele, facultatea etc.)
* Incercam setari (sound volume, game sound, background music volume, rezolutie)
* Quit game/ Exit (se inchide efectiv jocul)

# Jocul in sine

* Nivele (trebuie sa treci de cele dinainte ca sa ajungi la celelalte, aprox. 5-10 nivele, pagina de selectare a nivelului cu lacat, pagina de YOU WIN)
* Grafica (Mario, Obstacolele, Power-ups, vietile, o idee ca Pac-Man, background)
* Soundtrack (Meniu, joc in sine si cand mori, cand colectezi power-ups sau cand e lovit de obstacol)
* Pagina de loading intre nivele (arata nivelul, dificultate)
* Game over/ Play again or quit

# ****BIBLIOTECILE FOLOSITE IN EXEMPLU:****

#include <iostream>

#include <fstream>

#include <winbgim.h>

#include <windows.h>

# REGULI IMPORTANTE

1. Dacă se folosesc elemente suplimentare care nu fac obiectul acestui curs (STL, OOP etc.): toți studenții trebuie să cunoască aceste elemente și să fie capabili să răspundă la întrebări din domeniu, altfel primesc nota 1.
2. Dacă se lucrează în alte limbaje de programare decât C/C++, un mediu de dezvoltare care are multe elemente ”prefabricate”: nota 1
3. Dacă se lucrează un o bibliotecă grafică performantă (OpenGL, GLUT etc.): nota 1
4. Dacă se copiază de pe Web, de la studenții din anii anteriori sau de la altă persoană, sau se copiază tutoriale de pe Youtube: nota 1
5. Dacă nu se realizează videoclipul de prezentare: se scad 6p din nota finală.

Proiectele trebuie prezentate până la finalul celor 14 săptămâni, preferabil în săptămâna a XIII-a.  
Proiectele vor fi prezentate titularului de curs (domnului Bogdan Pătruț) și profesorului colaborator de la laborator.  
Fiecare student din echipă dintr-un proiect primește, astfel, două note.

Notele sunt individuale (fiecare student are nota lui, în funcție de complexitatea proiectului (vezi mai jos), dar și de munca depusă la proiect, de răspunsurile la întrebări (care pot fi și întrebări din cod, cerința de a modifica bucăți din cod pentru a schimba comportamentul etc) și așa mai departe.  
Fiecare echipă va pregăti și un mic film cu felul în care rulează proiectul (3-5 minute).