

Documentație Tema 1

Plants vs Zombies

Echipa noastră a implementat un joc descris [aici](#) [1].
Acesta constă într-un carioaj de 3x3 pe care putem așeza romburi care trag cu stelute în hexagoane.
Loviturile sunt înregistrate numai dacă rombul care lansează proiectilul este de aceeași culoare cu hexagonul.

Fiecare romb costă un număr de stele care se generează de-a lungul jocului.

Scopul jocului este să rezisti cât mai mult împotriva invaziei de hexagoane!

Transformări aduse

Dincolo de implementările de rigoare din [1], sistemul nostru de selectare a romburilor se realizează prin selecția de taste care conturează tipul de romb pe care jucătorul și-l dorește.

Originalitate

Aspectele implementate cu totul originale din proiect sunt cel de selecție a romburilor, regenerarea stocului de stelute a jucătorului și faptul că jocul nostru înregistrează loviturile care trec de hexagoane și încă le lovesc.

Aspecte de implementare

Imagini (demo)

[Aici](#)

Contribuții individuale

Stoica Ioan: Generarea și randarea obiectelor statice, detectare de coliziuni, GitHub etc

Radu George: Generarea și randarea obiectelor dinamice

Andreiș Vlad: Selectarea romburilor și așezarea lor; ștergerea obiectelor distruse

Pătrașcu Adrian: Documentație, organizare task-uri, refactorizare cod