

FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICA SI
MICROELECTRONICA

UNIVERSITATEA TEHNICA A MOLDOVEI

MEDII INTERACTIVE DE DEZVOLTARE A PRODUSELOR
SOFT

LUCRAREA DE LABORATOR#4

Interactive Development Environments Laboratory Work

Autor:
Cristina BRADU

lector asistent:
Irina COJANU
lector superior:
Radu MELNIC

Lucrarea de laborator nr.4

1 Scopul lucrarii de laborator

- Cunostinte de baza privinta arhitectura unei aplicatii mobile
- Cunostinte de baza ale platformei SDK

2 Obiective

Studierea arhitecturii unei aplicatii mobile.

3 Analiza lucrarii de laborator

3.1 Cerintele implementate

- Realizeaza o aplicatie care va implimenta tehnica Pomodoro SAU o alta aplicatie sofisticata la alegere
- Game

3.2 Continutul lucrarii

Link-ul repozitoriului:

<https://github.com/BraduCristina/MIDPS>

In lucrarea de laborator nr.4, ca IDE am utilizat Unity. Am ales aceasta platforma, deoarece ea, in parerea mea, este una foarte usor utilizabila, dar si, practic, universala pentru crearea aplicatiilor pe diferite device-uri. Acesta, incontestabil, este un mare atu al optarii in folosul acesteia. Ca limbaj de programare am optat pentru C#. Acesta este un limbaj foarte bun si usor manevrabil in materie de crearea a aplicatiilor desktop, mobile, TV s.a. Pentru a crea jocul, am creat 2 scene: level1 si menuStage. Level1 reprezinta jocul propriu-zis, impreuna cu meniul Play, Menu, Pause si Exit, dar si scorul obtinut de jucator. Iar menuStage nu este altceva decit imaginea de coperta al jocului cu butonul Play, facind click pe care trecem la joc.

4 Anexa 1 (figures)



Figure 1: Configurare nume/email

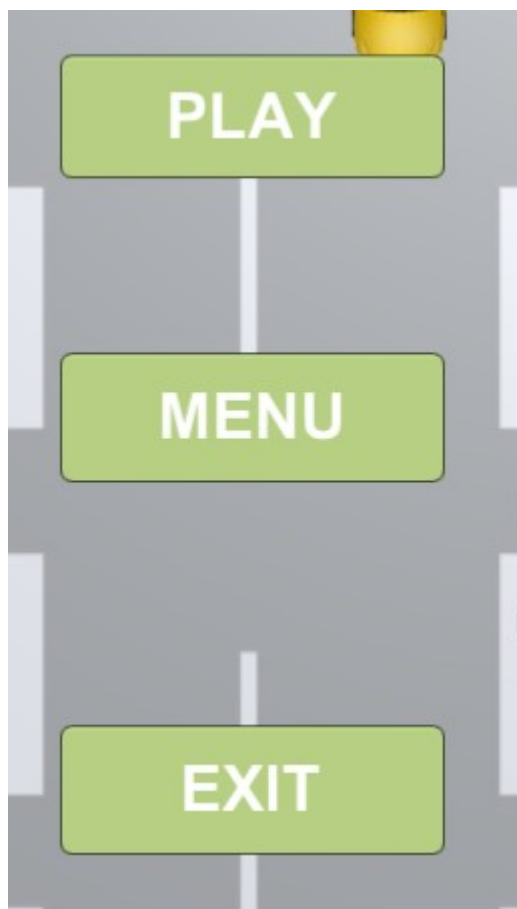


Figure 2: Afisarea desfasurata a datelor utilizatorului

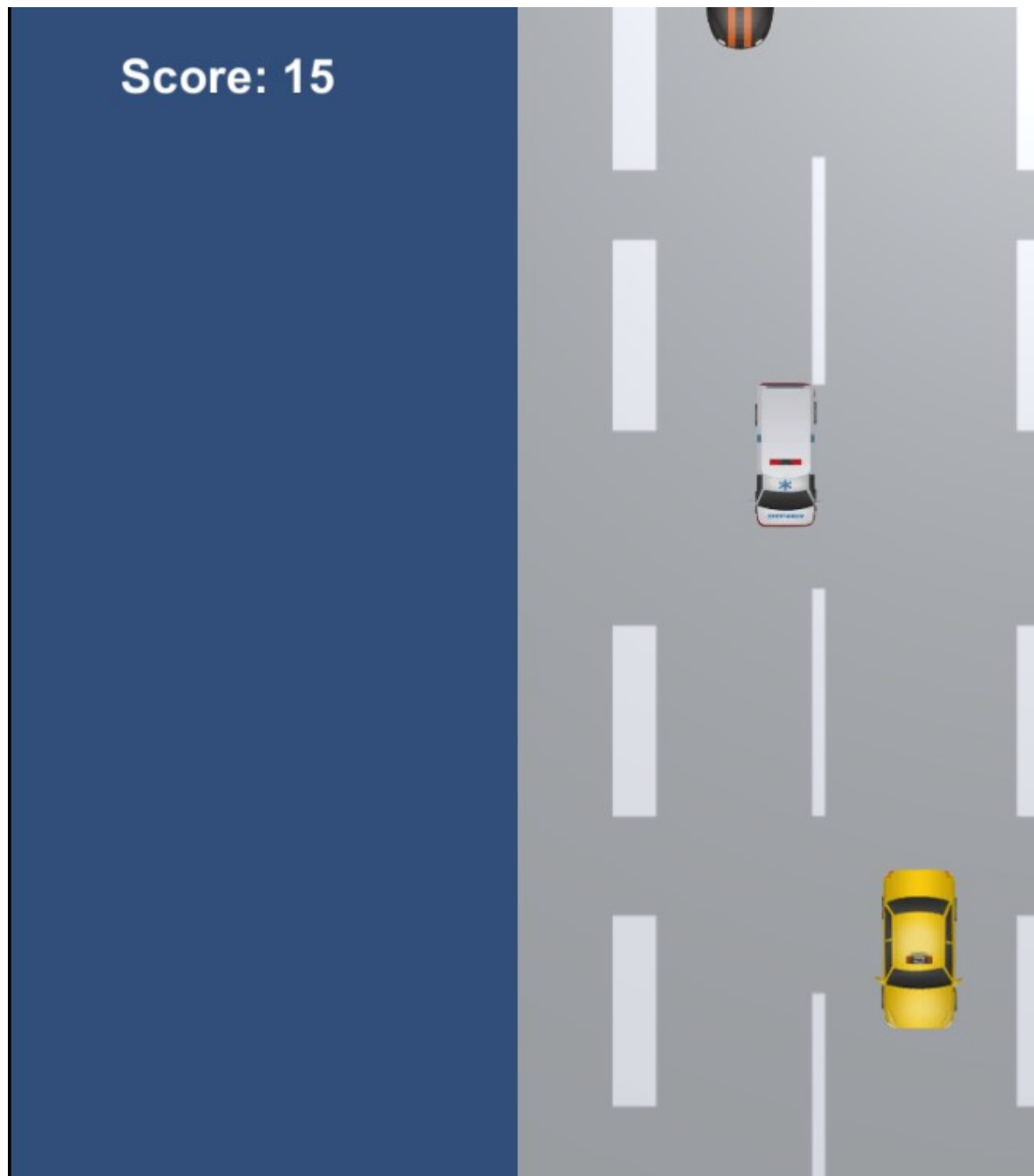


Figure 3: Afisarea datelor utilizatorului⁴

Concluzie

În lucrarea dată am creat un racing game cu obstacole (alte automobile puse random pe hartă). Am folosit editorul MonoDevelop, care vine în комплект cu Unity, ceea ce ușurează indiscutabil lucrul cu codurile. Acest joc l-am creat pentru PC, Mac Linux, dar și pentru Android. La fel, adăugind secvențe de cod necesare, el va putea fi rulat pe iOS și Windows Phone, dar și alte dispozitive. Testat a fost doar ca aplicație Desktop și pe Android. În urma lucrării de laborator mi-am aprofundat cunoștințele, deja avute, în crearea aplicațiilor mobile, dar și mi-a permis să descopăr funcționalități noi ale Unity.