

# Readme

Am implementat un joc 3D de tip Survival Maze. Labirintul este creat pe baza algoritmului de parcurgere în adâncime (DFS), fiind diferit la fiecare rulare.

Cum se joacă:

Pentru mișcarea player-ului, se utilizează butonul din dreapta al mouse-ului și tastele W,A,S,D. Cele 2 heads-up display-uri poziționate în partea dreaptă reprezintă viața, respectiv timpul rămas pentru a ieși din labirint (timpul limită este de 90 de secunde).

Camera de tip Third Person este implementată inițial, comutarea la camera de tip FirstPerson se poate face din tasta C, iar tragerea de proiectile prin tasta Space, cu mențiunea că un proiectil are o durată de viață de 3 secunde. Dacă jucătorul stă în apropierea imediată a unui inamic, durata de viață a acestuia scade (în variabila life), iar dacă împușcă un inamic, jucătorul va căpăta mai multă viață.

Animația de vertex displacement are loc pentru inamicul rămas după ce primul inamic este lovit, doar pentru a demonstra existența shader-ului.

În momentul în care jucătorul a găsit ieșirea din labirint sau durata lui de viață și/sau timpul s-a terminat, jocul este finalizat.