***UNIVERSITATEA POLITEHNICA BUCURESTI***

***Facultatea Automatica si Calculatoare***

***CAIET DE PRACTICÃ***

***Student:*** *CONSTANTINESCU GABRIEL-VALENTIN*

***Domeniul de studii: Ingineria Sistemelor – Automatica si Informatica aplicata***

***Tema:***  *Web Development, Economy Design*

***Anul de studii: 2******Grupa: 321AA***

***Partener de practica : Facultatea Automatica si Calculatoare, UPB***

***Practica s-a desfășurat in locația***  *PR704, EG204, EG304, online*

**Stagiul de practica s-a desfășurat in perioada**: 27.06.2022 – 09.09.2022

**Numarul total de ore de practica desfășurate: 360**

**Activitatea de practica**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Saptamana | Activitate | Descrierea activității |
| S1 | Activitati organizatorice | * Prezentarea structurii scolii de vara * Prezentarea pe scurt a tuturor workshop-urilor din cadrul scolii de vara, de catre titularii fiecarui workshop * Alegerea, inscrierea si repartizarea pe workshop-uri |
| S2-S4 | Web Development | Introducerea notiunilor de HTML5 si CSS:  - sintaxa, proprietati, stiluri, valori, paragrafe, heading-uri  - liste, tabele, link-uri, adaugare de imagini, forme  - adaugare de bari de navigatie, iconite, logo-uri, galerii  - aranjarea elementelor in pagina si modificare proprietatilor sau atributelor acestora  Introducere in Bootstrap si tema initiala:  - prezentarea instrumentelor din cadrul bootstrap precum si realizarea unei teme initiale, ce reprezinta framework-ul temei finale  Introducerea notiunilor in Javascript si PHP OOP, precum si realizarea temei finale:  - prezentarea de constante, tipuri de date, operatori, vectori, liste  - crearea de site-uri responsive cu ajutorul claselor si metodelor in PHP |
| S5 | Web Development  Economy Design | Web Design:  - prezentarea proiectului final al workshop-ului – Minions Battle  Economy Design:  - Introducere in bazele economiei jocurilor  - explicarea currency-ului din jocuri – Meta Loop si Core Loop |
| S6-S8 | Economy Design | - modalitati prin care jocurile mobile genereaza venituri uriase  - analiza jocului „Clash Royale” din punct de vedere economic si modalitatea prin care acesta genereaza profituri imense  - prezentarea filozofiei unui joc de success – cum se realizeaza un joc astfel incat jucatorul sa petreaca cat mai mult timp jucandu-se, creatorii obtinand profituri cat mai mari |
| S9-S11 | Realizarea proiectului post workshop – Economy Design | - Proiectarea economica a unui joc de tip Idle  - crearea Meta Loop-ului si Core Loop-ului  - crearea in-game currency-ului precum si a unui posibil shop din joc  - explicarea modului in care functioneaza jocul precum si bazele monetizarii jocului |

|  |  |
| --- | --- |
| ***TUTORE*** | **STUDENT** |
| *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*  *(Nume, prenume, semnatura)* | Constantinescu Gabriel-Valentin  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  (Nume, prenume, semnătura) |