

# <APP NAME>

- ONE SENTENCE DESCRIPTION -

(In cele ce urmează, considerați versiunea ideală a aplicației pe care dorîți să o implementați. Cât la sută va fi și implementat până la finalul semestrului rămâne de văzut mai târziu.)

## User Story Map (2p)

Enumerati si detaliati informatii despre fiecare componenta principala a aplicatiei. Incercati sa acoperiti toate cazurile posibile.

### 1. Utilizator 1

Utilizatorul aplicației mele este o persoană interesată de construirea de PC-uri, care dorește să inceapa într-un mediu sigur, interactiv și imersiv.

- a. Goal 1. Acesta își dorește / are nevoie să învețe procesul corect de asamblare a unui PC.
  - i. Activitate 1. Pentru asta, în aplicația noastră, el va putea să ...
    1. Feature 1: Aiba un marketplace cu toate piesele, însă cu un set restrâns la început.
    2. Feature 2: Sa vada specificații legate de fiecare piesă, înainte să o aleaga
    3. Feature 3: Aleagă o carcasa și setul de piese dezasamblate pentru a începe construcția.
  - ii. Activitate 2. Apoi va muta, plasa, însuruba și conectă fizic piesele una în alta.
    1. Feature 1: Va primi feedback vizual și haptic atunci când plasează piesele corect.
    2. Feature 2: Va fi împiedicat să monteze componente care nu sunt compatibile (mismatched sockets, etc.).
    3. Feature 3: La final, va avea un PC în regim construit (Nu neapărat corect).

### 2. Utilizator 2

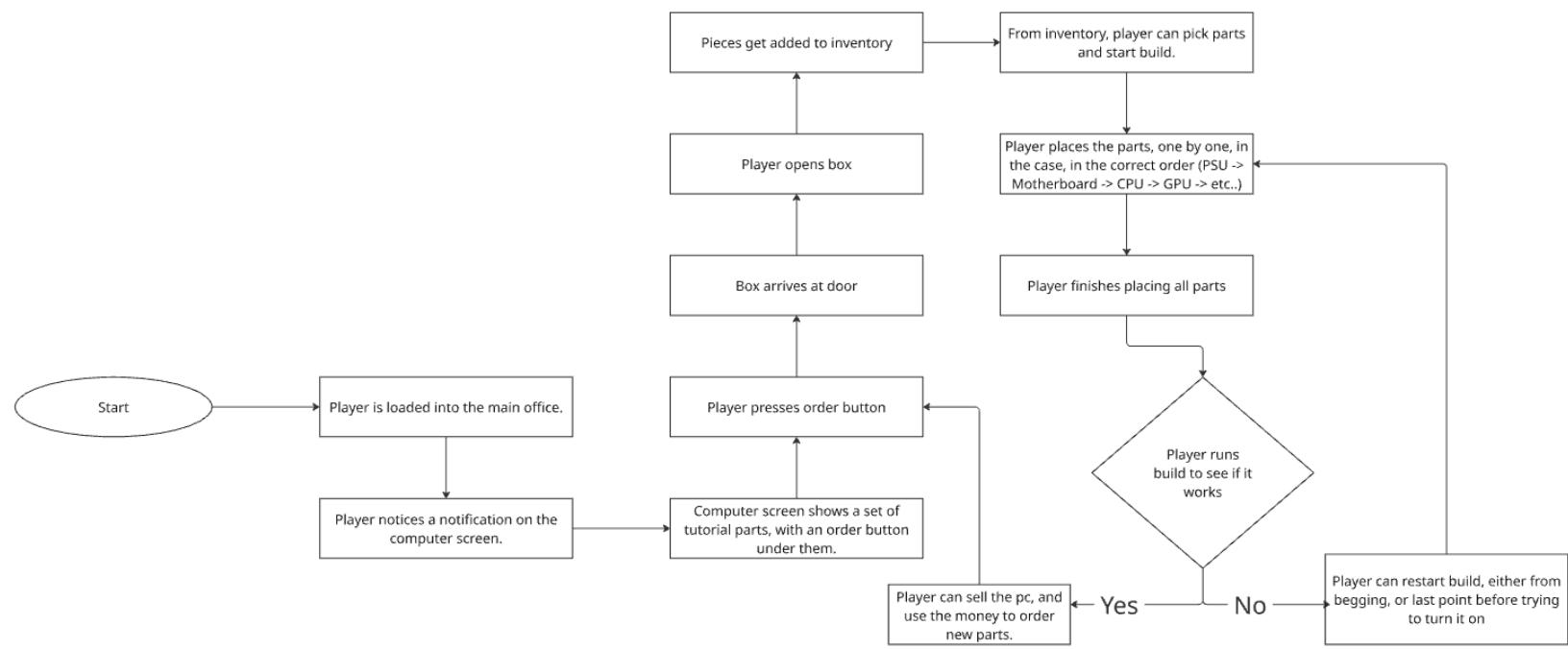
Utilizatorul aplicației mele este o persoană care are deja experiență în construirea de PC-uri, dar dorește o experiență de tip joc.

- a. Goal 1. Acesta își dorește să asambleze PC-uri pentru a castiga puncte (bani) în joc.
  - i. Activitate 1. Pentru asta, în aplicația noastră, el va putea să ...
    1. Feature 1: Primește e-mailuri de la oameni pe calculator, care îi cer să îi facă anumite PC-uri
    2. Feature 2: E-mailurile pot avea piese mis-matched, și va trebui să verifice dacă build-ul este macar posibil înainte să se apuce.

**3. Feature 3: Va primi o recenzie de la personaj, daca merge/nu merge calculatorul, in functie de build quality, cat a durat etc..**

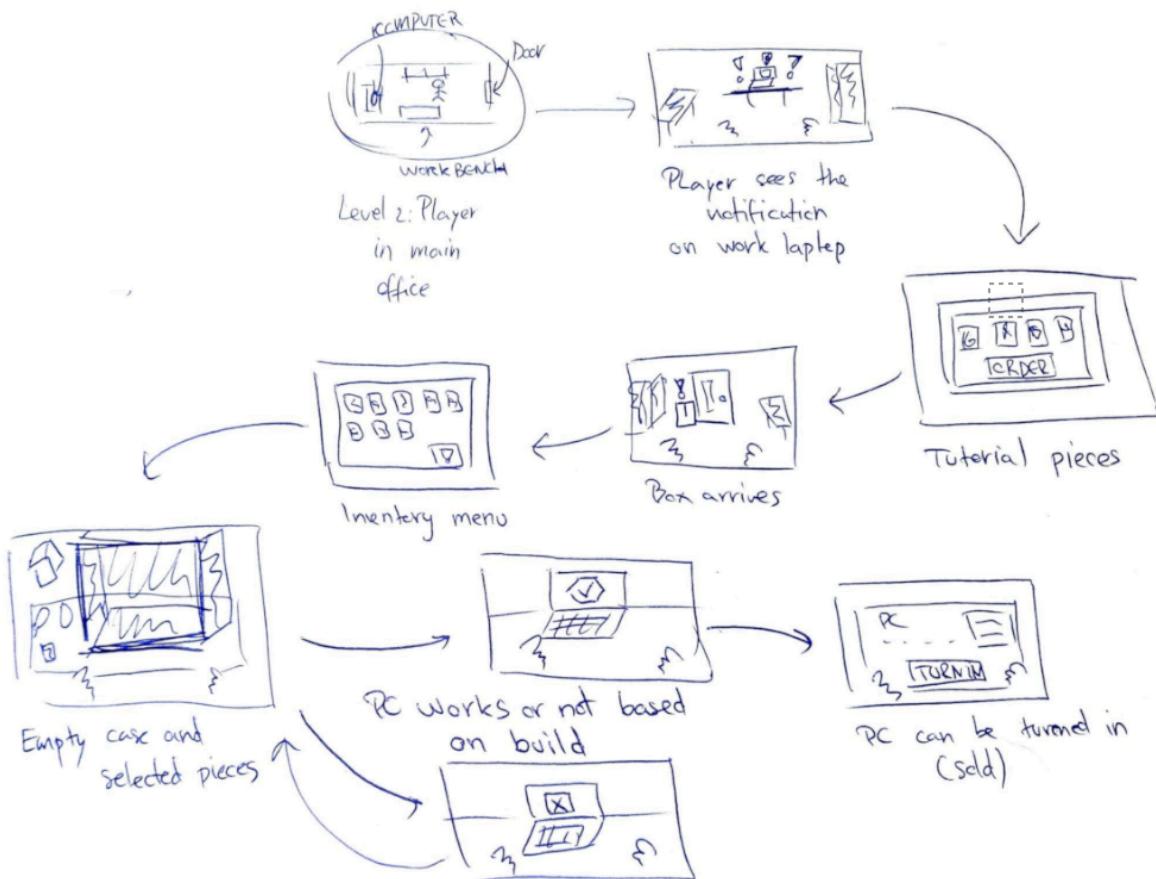
# Journey Map (2p)

(Ambele tipuri de utilizare au acelasi Journey Map)



# Wireframing/Storyboarding (3p)

Bazându-vă pe user flow-urile principale ale aplicației, vizualizați momentele cheie ale aplicației și urcațile în acest document. Puteți folosi tool-uri precum hand-drawn sketches, Figma, Excalidraw, Canva, Mockups, AI-generated images. (exemplu atasat)



# Planning Asset Creation(3p)

Enumerati componentelele de care veti avea nevoie în cadrul aplicatiei, astfel:

- Subliniate(CTRL+U) materialele pe care planuiti să le creați de la zero (modelare, scanare 3D, înregistrare sunete etc)
- **folositi un highlight galben** pentru obiectele pe care le genera (scanare 3D, genAI tools etc)
- scrieti sursele de unde planuiti să le luati pe celelalte (links)

Fiți cât se poate de detaliați, această listă reprezentând practic un checklist pentru voi.

## 3D

(Unity Asset Store, fab.com, sketchfab, TurboSquid, CGTrader...)

- Motherboard  
(<https://sketchfab.com/3d-models/motherboard-components-3bc94057328243d4b341a55f59160f8a>)
- Intel CPU Socket  
(<https://sketchfab.com/3d-models/intel-cpu-socket-60daeada7fd144a5b764e55c8eea7b88>)
- CPUs  
(<https://sketchfab.com/lime.ball.animations.official/collections/cpus-a8e1837ea0ea43db928c6c0721ac0876>)
- CPU Cooler  
(<https://sketchfab.com/3d-models/cpu-cooler-54cb32a1346441a9b218c9ed3dcc786>)
- Computer case  
(<https://sketchfab.com/3d-models/computer-case-cfb12fe17c64464e8fb69a60d20c1d8d>)
- GPUs  
(<https://sketchfab.com/5th-Dimension/collections/graphic-cards-5fad5f2bb4d2414f950b42454eb85465>)
- Power Supply  
(<https://sketchfab.com/3d-models/power-supply-aerocool-kcas-500w-atx-bfb1f77fffb0410f9ee0d0be6fb5fc88>)
- Cabluri/RAM/Suruburi și alte componente vor fi modelate 3D sau obținute din modificarea modelelor de mai sus

## Graphics & 2D

- Store-ul de pe care utilizatorul cumpără/vinde componente/PC-uri realizat de mână
- UI pentru inventory.

## Sounds

(freesound.org, elevenlabs, ...)

- Muzica fundal relaxanta (ex:<https://freesound.org/people/josefpres/sounds/831681/>)
- Sunet click pentru ecranul de store
- Sunet click pentru realizarea unei conexiuni corecte de componente
- Sunet pentru insurubare
- Sunet ambiental de calculator

## VFX

- RGB-ul din calculator sa se aprinda(design propriu)

## Alte asseturi

- Link 1 (Camera principală):  
<https://sketchfab.com/3d-models/game-room-661df3beb4aa4f1e8330db533517f7e1#download>