

<APP NAME>

- ONE SENTENCE DESCRIPTION -

(In cele ce urmează, considerați versiunea ideală a aplicației pe care doriți 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 înceapă 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: Să vadă specificații legate de fiecare piesă, înainte să o aleagă**
3. **Feature 3: Aleagă o carcasă și setul de piese dezasamblate pentru a începe construcția.**

ii. **Activitate 2. Apoi va muta, plasa, înșuruba și conecta 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 întregime 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 assembleze PC-uri pentru a câștiga puncte (bani) în joc.**

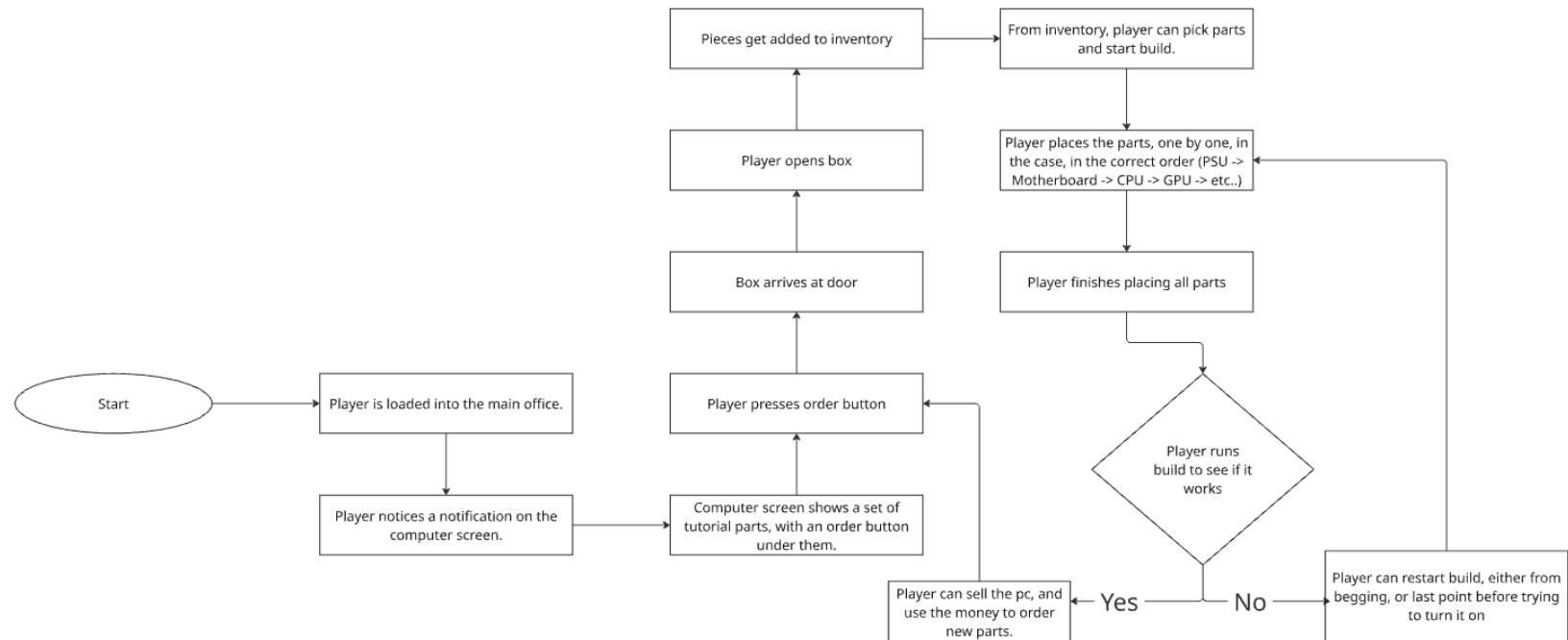
i. **Activitate 1. Pentru asta, în aplicația noastră, el va putea să ...**

1. **Feature 1: Primească 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..

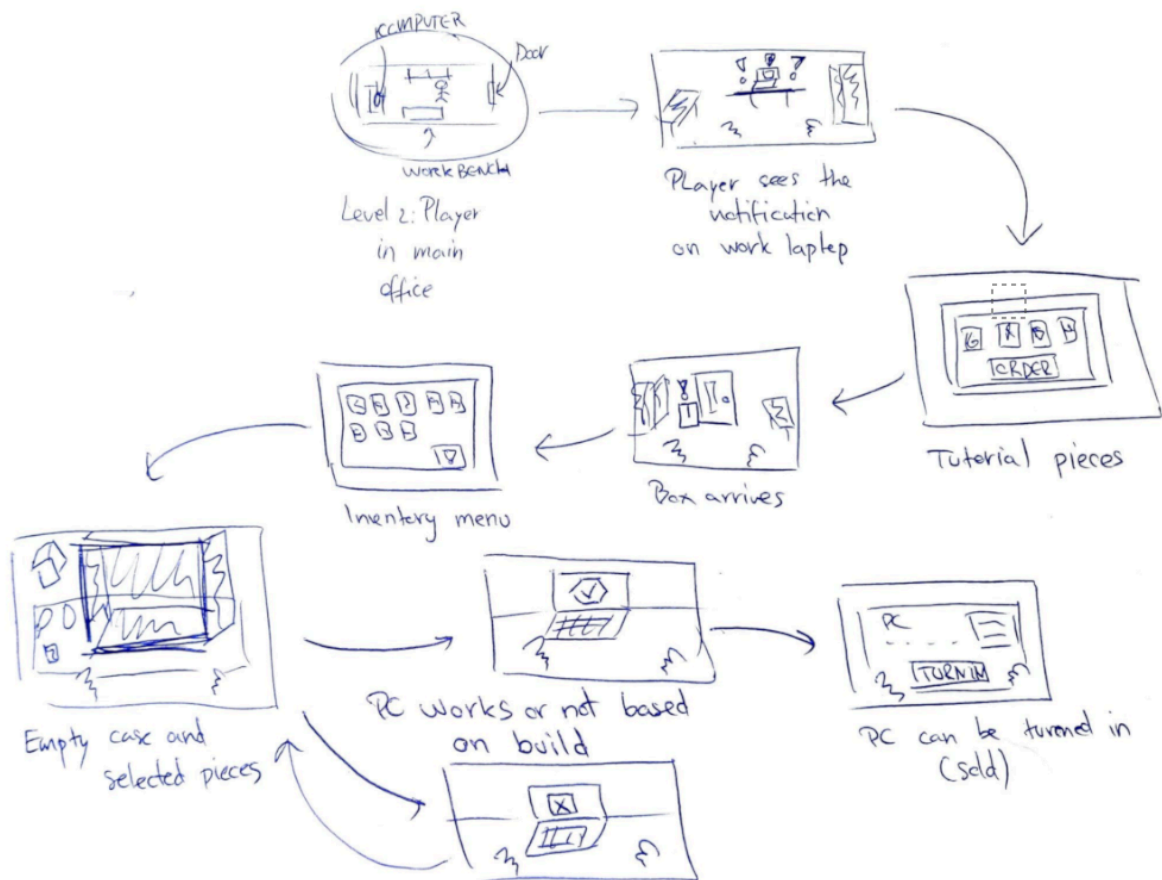
Journey Map (2p)

(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 urcățile în acest document. Puteți folosi tool-uri precum hand-drawn sketches, Figma, Excalidraw, Canva, Moqups, AI-generated images. (exemplu atasat)



Planning Asset Creation(3p)

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

- Subliniati(CTRL+U) materialele pe care planuiti sa le creati de la zero (modelare, scanare 3D, inregistrare sunete etc)
- **folositi un highlight galben** pentru obiectele pe care le veti genera (scanare 3D, genAI tools etc)
- scrieti sursele de unde planuiti sa 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-54cb32a1346441a9b218c9ed3dccc786>)
- 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 si alte componente vor fi modelate 3D sau obtinute din modificarea modelelor de mai sus

Graphics & 2D

- Store-ul de pe care utilizatorul cumpara/vinde componente/PC-uri(realizat de mana)
- 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 principala):
<https://sketchfab.com/3d-models/game-room-661df3beb4aa4f1e8330db533517f7e1#download>