

Utilizarea LLM-urilor pentru dezvoltarea jocului **PACKET TERROR**

Am folosit ChatGPT în două scopuri diferite:

- 1) Brainstorming
- 2) Debugging

La începutul proiectului, am avut o sesiune de brainstorming alături de ChatGPT pentru a decide ce vom face și cum va arata proiectul nostru. [Aici](#) este link-ul conversației pe care am avut-o noi cu ChatGPT. Având în vedere conversația și constrângerile de timp pe care le-am avut, am decis să facem o versiune simplificată a sugestiei lui ChatGPT, inspirată din Cisco Packet Tracer.

De asemenea, eu (Mihai Duzi) am folosit ChatGPT pentru debugging. Atunci când ai multe linii de cod separate într-o tonă de fișiere este greu să-ți dai seama de ce nu merge un anumit lucru. Eu am avut de făcut 4 UI-uri, unul pentru meniul principal, unul pentru selectarea nivelului, unul pentru victorie și unul pentru înfrângere. La fiecare dintre acestea am întâmpinat erori, iar la fiecare dintre ele era câte o eroare de compilare sau pur și simplu nu apărea acel UI. Soluția? Deoarece primul meniu pe care l-am făcut (cel principal) mergea fără probleme, i-am trimis lui ChatGPT atât meniul principal cât și pe cel problematic și l-am întrebat de ce unul merge și celălalt nu. [Aici](#) și [Aici](#) sunt conversațiile mele cu ChatGPT legate de UI, care m-au ajutat să rezolv instant niște erori pentru care altfel aș fi stat ore în șir.

Colegul meu (Matei Pescariu) folosește Linux și a primit și el câteva erori specifice pe care le-a rezolvat folosind ChatGPT. [Aici](#) este link-ul către conversația lui cu ChatGPT.