

## Intrebarei si raspunsuri (Q&A) :

- Ce alte elemente ar mai fi necesare jocului (la nivel de licenta)? Sunt necesare mai multe nivele sau un generator de nivele sau alte elemente in plus precum un boss cu un ai mai dezvoltat decat ceilalti inamici sau este destul ce am realizat pe moment?

**Raspuns :**

- Nu sunt sigur exact de ce arhitectura folosesc in proiect. Cum as putea sa imi dau seama ?

**Raspuns :**

- Este necesar sa prezint licenta (in cazul meu jocul) sub formatul de problema solutie (eu vad o problema in societate si vin cu proiectul meu pentru a o rezolva)?

**Raspuns :**

- Inteligenta artificiala de pe enemys nu este chiar o inteligenta artificiala "autentica" (pe scurt acestia primesc doua bouduri in care se pot deplasa dar nu sunt influentati de player in nici un fel, nu il urmaresc specific pe acesa). Este neaparat folosirea unei inteligente artificiale mai complexe in cazul acesora sau este destul ce am pe moment?

**Raspuns :**

- In cazul in care primesc intrebari de genul " Cum se realizeaza saritura playerului? " este de ajuns un raspuns precum " Prin intermediul unei functii ce se apeleaza in scriptul playerului ce verifica daca playerul se afla pe layerul de ground (adica acesta atinge pamantul) si prin modificarea variabilei y de pe axa de coordonate." Cam cat de mult trebuie sa intru in detalu de cod pentru o intrebare de tipul acesta.

**Raspuns :**

- Dacă sunt întrebat ceva de genul “ Cum se întâmplă faptul că playerul este mereu urmărit de camera și nu iese din frame? ” este de ajuns răspunsul “ Folosesc o camera smart (Cinemachine Brain) element al motorului Unity ce ține ținta în special o țintă care este playerul meu și această țintă are niște bound-uri până unde permite playerului să se deplaseze fără a mișca camera/ecranul. Atunci când acest target ajunge la una dintre limite se realizează mișcarea ecranului în direcția dorită de player. “

**Raspuns :**

- În cazul în care sunt întrebat de elemente de fizică spre exemplu “ De ce atunci când playerul merge nu zboară în sus (gravitație 0) ” sau alte lucruri referitoare la mișcarea playerului trebuie explicat faptul că folosesc niște variabile care la atribui playerului și eventual să folosesc exemple pe o axă xy pentru a prezenta mișcările playerului sau este de ajuns să spun faptul că unity se ocupă de toate mecanismele de fizică și să dau un exemplu minimal?

**Raspuns :**

- Pentru descrierea modului de construcție al nivelului este de ajuns să explic folosind elementele din assets + folosirea unor sorting layer + ce tipuri de elemente de coliziune sunt atașate + modul cum a folosit tilemap pentru a desena pe diferite layer-uri? Dacă nu, cum ar trebui să le explic modul de lucru sau metodele folosite?

**Raspuns :**

- De ce elemente facultative aș putea să mă leg în prezentare? Eu am găsit doar următoarele : ai minimal pentru inamici, principii de OOP spre exemplu gestionarea în cazul inamicilor, principii de grafică pe calculator în poziționarea diverselor elemente cu care poate interacționa playerul...

**Raspuns :**

- Se scad puncte pentru lucruri de genul nu am introdus checkpoint-uri (de fiecare dată când playerul moare scorul său este restartat și revine la poziția de început) dacă așa am gândit eu jocul fără componente de genul respectiv?

**Raspuns :**

- Sunt necesare mai multe animatii sau fileuri audio sau profesorii nu tin cont de detaliile astea de grafica/gameplay?

**Raspuns :**

- Legat de inputuri le folosesc pe cele clasice din unity W A S D Space sagetelele, practic cele standardizate de ei, nu am functii ce sa verifica ce tasta apas eu totul se realizeaza prin engine...este ok nu este ok?

**Raspuns :**

- La ce alte tipuri de intrebari ma mai pot astepta legatde de jocul meu? M-ar ajuta exemplele pentru a intelege mai bine la ce stiu si la ce nu stiu sa raspund.

**Raspuns :**

- Ce imbunatatiri as putea aduce la cod poate sa il organizez mai bine in cazul in care este neclar (poate adaugare de comenatrii)?

**Raspuns :**

- Subecte importante neabordat prin intrebarile de mai sus.

**Raspuns :**