**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 cazlu 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 influientati 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 varibilei y de pe axa de coordonate.” Cam cat de mult trebuie sa intru in detalu de cod pentru o intrebare de tipul acesta.

**Raspuns :**

* Daca sunt intrebar ceva de genul “ Cum se intampla faptul ca playerul este mereu urmarit de camera si nu iese din frame? ” este de ajuns raspunsul “ Folosesc o camera smart (Cinemachine Brain) element al motorului Unity ce targeteaza in special o tinta ce este playerul meu si aceasta tinta are niste bounduri pana unde permite playerului sa se deplaseze fara a misca camera/ecranul. Atunci cand acest target ajunge la una dintre limite se realizeaza miscarea ecranului in directia dorita de player. “

**Raspuns :**

* In cazul in care sunt intrebat de element de fizica spre exemplu “ De ce atunci cand playerul merge nu zboara in sus (gravitatie 0) ” sau alte lucruri referitoare la movementul playerului trebuie explicat faptul ca folosesc niste variabile ce la atribui playerului si eventula sa folosesc exemple pe o axa xy pentru a prezenta miscarile playerului sau este de ajuns sa spun faptul ca unity se ocupa de toate mecanismele de fizica si sa dau un exemplu minimal?

**Raspuns :**

* Pentru descrierea modului de constructie al nivelului este de ajuns sa explic folosind elementele din assets + folosirea unor sorting layer + ce tipuri de elemente de coliziune sunt atasate + modul cum a folosit tilemap pentru a desena pe diferite layeruri? Daca nu, cum ar trebui sa le explic modul de lucru sau metodele folosite?

**Raspuns :**

* De ce elemente facultative as putea sa ma leg in prezentare? Eu am gasit doar urmatoarele : ai minimal pentru inamici, principii de OOP spre exemplu mostenirea in cazul inamicilor, principii de grafica pe calculator in pozitionarea diverselor elemente cu care poate ineractiona playerul...

**Raspuns :**

* Se scad puncte pentru lucruri de genul nu am introdus checkpointuri (de fiecare data cand playerul moare scorul sau este restartat si revine la pozitia de inceput) daca asa am gandit eu jocul fara 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 :**