

# Robber's Riot 3D

## Echipă:

Sorete Robert  
Niță Raul  
David Victor  
Grupa 361

## Descriere:

First Person Game în care trebuie să oprești infractorii ce aleargă pe șosea.

## Convertirea proiectului 2D în 3D:

Primitiva 2D	Primitiva 3D
Poligon cu 4 laturi pentru a reprezenta strada	Poligon cu 4 laturi reprezentând strada
Poligon cu mai multe laturi pentru reprezentarea infractorilor	Structură creată din mai multe cuburi pentru reprezentarea infractorilor

## Alte aspecte punctuale:

1. Textura de tip fereastră aplicată pe primitiva ce reprezintă o clădire
2. Fascicul de lumină pe timpul zilei
3. Creat alt fascicul de lumină pe timpul nopții (mai puțină lumină)
4. Ceață generată la distanță pe timpul nopții
5. Mișcarea polițistului obținută prin translația camerei

## Originalitate:

Proiectul este un remake al temei 2D unde am argumentat nivelul său de originalitate.

## Contributii individuale:

Sorete Robert:

- Implementat mecanicile jocului (movement, transformări, state-uri), precum și crearea graficilor (lumină, ceață)

Niță Raul:

- Design-ul și crearea grafică a infractorilor împreună cu animațiile de alergat.

David Victor:

- Crearea texturilor clădirilor, precum și grafica străzii.

## Resurse utilizate:

- O poză cu o textură descărcată de undeva de pe internet
- Codul sursă a început de la acest [model](#).

[Link YouTube](#)

[Cod sursa](#)