- Proiectarea contextului și descriere detaliată

Jocul este situat într-o lume medievala a cavaleriilor și a regilor, care a fost distrusă de către demoni. Blestemele au dus la trezirea fantomelor și la deschiderea portalelor către alte lumi. Pentru a-și salva lumea un cavaler decide să înfrunte forțele malefice și să oprească inamicii.

- Proiectarea sistemului și descriere detaliată

Jocul va fi de tipul unui Rogue-like, în care jucătorul va folosi tastele WASD pentru a se deplasa și tasta Space pentru a ataca inamicii. Se va cronometra timpul necesar câștigării. Jocul va avea sistemul de Permadeath, în cazul în care jucătorul va pierde, jucătorul nu poate continua jocul, dar poate să revină la o salvare anterioară. Va fi implementată o camera centrată pe caracter pe tot parcursul jocului. Pierderea jocului va fi in momentul atingerii unui inamic.

-Proiectarea conținutului și descriere detaliată

Jucătorul va incepe intr-o hartă principală unde va trebui să găsească unul dintre cele două portale pentru a începe jocul propriu-zis.

- Proiectarea nivelurilor și descriere detaliată. Proiectul trebuie să aibă minim 3 niveluri a căror dificultate trebuie să fie evidentă și clar definite

După intrarea în portal prin utilizarea tastei E, protagonistul va fi întampinat de fantome pe care trebuie să le înfrunte folosing tasta Space. După trecerea de primul nivel va începe al doilea cu inamici mai puternici, iar după al treilea nivel.

- Proiectarea interfeței cu utilizatorul și descriere detaliată

La deschiderea jocului va apărea un meniu cu trei butoane pentru începerea unui joc nou, încărcarea unui joc salvat sau pentru ieșirea din joc. Va fi posibilă salvarea a maxim 3 jocuri.

* Sprite-uri





* Resursele biografice utilizate bibliografie

[Particle FX by RagnaPixel](https://ragnapixel.itch.io/particle-fx?download)

[Dungeon RPG Tileset by Rekkimaru](https://rekkimaru.itch.io/dungeon-rpg-tileset?download)

[Border and Panels Menu Part 3 by BDragon1727](https://bdragon1727.itch.io/border-and-panels-menu-part-3)

[Free House by NoelRu](https://noelru.itch.io/free-house)

[TopDown Kingdom Tileset 16x16 by SWoolfeek](https://swoolfeek.itch.io/king-tileset)

[Knight Hero Platformer Animation Pack by PixiVan](https://pixivan.itch.io/knight-hero-platfor)

A black and white image of a diagram

Description automatically generated

Clasa principală este Game, în care se deseneaza hărțile, jucătorul și tile-urile, care sunt încărcate o singură data prin clasele din pachetul Graphics, astfel utilizându-se șablonul de proiectare Singleton. Crearea ferestrei se petrece în clasa GameWindow, iar tile-urile sunt organizate in clasele din pachetul Tiles. Clasa Player conține informații și metode ale jucătorului. Informațiile despre construcția hărții sunt luate din fișiere text.

Victoria este definite prin finalizarea celor trei nivele ale jocului, iar înfrângerea prin coliziunea cu inamici.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Baza de date este concepută în SQLite, iar în aceasta se găsesc informații referitoare la jocurile salvate: coordonatele jucătorului în momentul salvării, timpul petrecut in salvare in secunde, nivelul în care se găsește jucătorul în momentul salvării, și validarea salvării. Jocul se poate salva apasând tasta ESCAPE.

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a video game

Description automatically generated

A screenshot of a video game

Description automatically generated