

FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICA SI
MICROELECTRONICA

UNIVERSITATEA TEHNICA A MOLDOVEI

MEDII INTERACTIVE DE DEZVOLTARE A
PRODUSELOR SOFT

LUCRAREA DE LABORATOR#4

Dezvoltarea unei aplicatii mobile

Autor:
Toma Ana

lector asistent:
Irina Cojanu
lector superior:
Radu Melnic

1 Scopul lucrarii de laborator

Realizarea unui joc.

2 Obiective

1. Cunostinte de baza privina arhitectura unei aplicatii mobile
2. Cunostinte de baza ale platformei SDK

3 Mersul lucrării de laborator

3.1 Analiza Lucrării de laborator

Linkul la repozitoriu <https://github.com/TomaAna/MIDPS>

Pentru a crea joaca am folosit mediul de dezvoltare integrat **unity**.

Am creat o joaca 3D ,am creat un cub de culoare verde,pe care am incercat sa-l misc in dreapta si in stanga cu ajutorul codului de mai jos.

3.2 Playmovement.cs

```
using UnityEngine;
```

```
public class PlayerMouvement : MonoBehaviour {  
    public Rigidbody rb;  
    public float forwardForce = 2000f;  
    public float sidewaysForce= 500f;  
    public float car=00f;
```

```
    // Use this for initialization
```

```
    /*void Start () {  
        rb.AddForce (0,200,500);
```

```
    }*/
```

```
    // Update is called once per frame
```

```
    void Update ()
```

```
    {
```

```
        rb.AddForce (0, 0, forwardForce * Time.deltaTime);
```

```
        if(Input.GetKey("d"))
```

```
        {
```

```
            rb.AddForce (sidewaysForce * Time.deltaTime, 0, 0,ForceMode.VelocityChange);
```

```
        }
```

```
        if(Input.GetKey("a"))
```

```
        {
```

```
            rb.AddForce (-sidewaysForce * Time.deltaTime, 0, 0,ForceMode.VelocityChange);
```

```
        }
```

```
        if(Input.GetKey("w"))
```

```
        {
```

```

rb.AddForce (car * Time.deltaTime, 0, 0);
}
}
}

```

Urmatorul fisier pe care l-am creat este:

3.3 PlayerP

```

using UnityEngine;

public class PlayerP : MonoBehaviour {

    public Transform player;
    public Vector3 offset;

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        //transform.position = player.position + offset;
    }
}

```

Al treilea fisier care l-am creat, scrie pe ecran cind cubul se loveste de obstacole.

3.4 Player3

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Player3 : MonoBehaviour
{
    public PlayerMouvement movement;
    void OnCollisionEnter(Collision collisionInfo)
    {
        if (collisionInfo.collider.tag == "obstacole");
    }
}

```

```
{  
  Debug.Log ("we hit an obstacle!");  
}  
}  
}
```

Concluzie: In urma efectuării lucrării de laborator numărul 4 la MIDP am studiat crearea unei aplicații mobile.
Am analizat un mediu de dezvoltare integrat nou,unity,astfel am acumulat mai multa experinta in lucrul cu limbajul de programare c.