

Ministerul Educației al Republicii Moldova
Universitatea Tehnică a Moldovei
Facultatea CIM

Catedra Automatica și Tehnologii Informaționale

RAPORT

Lucrare de laborator Nr.5
La MIDPS

A efectuat:

st. Gr. TI-142
Țurcan Tudor

A verificat:

Lect. Univ.
Cojucaru S.
Cojanu I.

Chișinău 2016

Obiective:

- Cunoștințe de bază privind arhitectura unei aplicații mobile
- Cunoștințe de bază ale platformei SDK

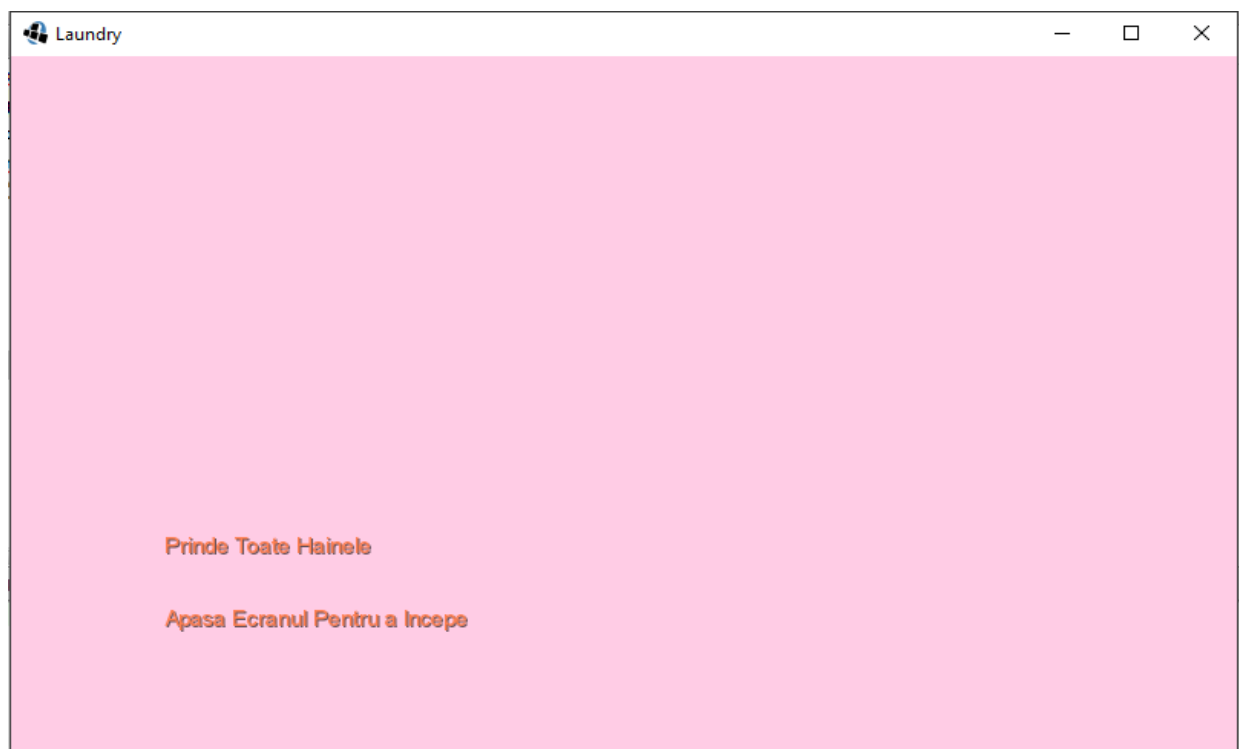
Cerința

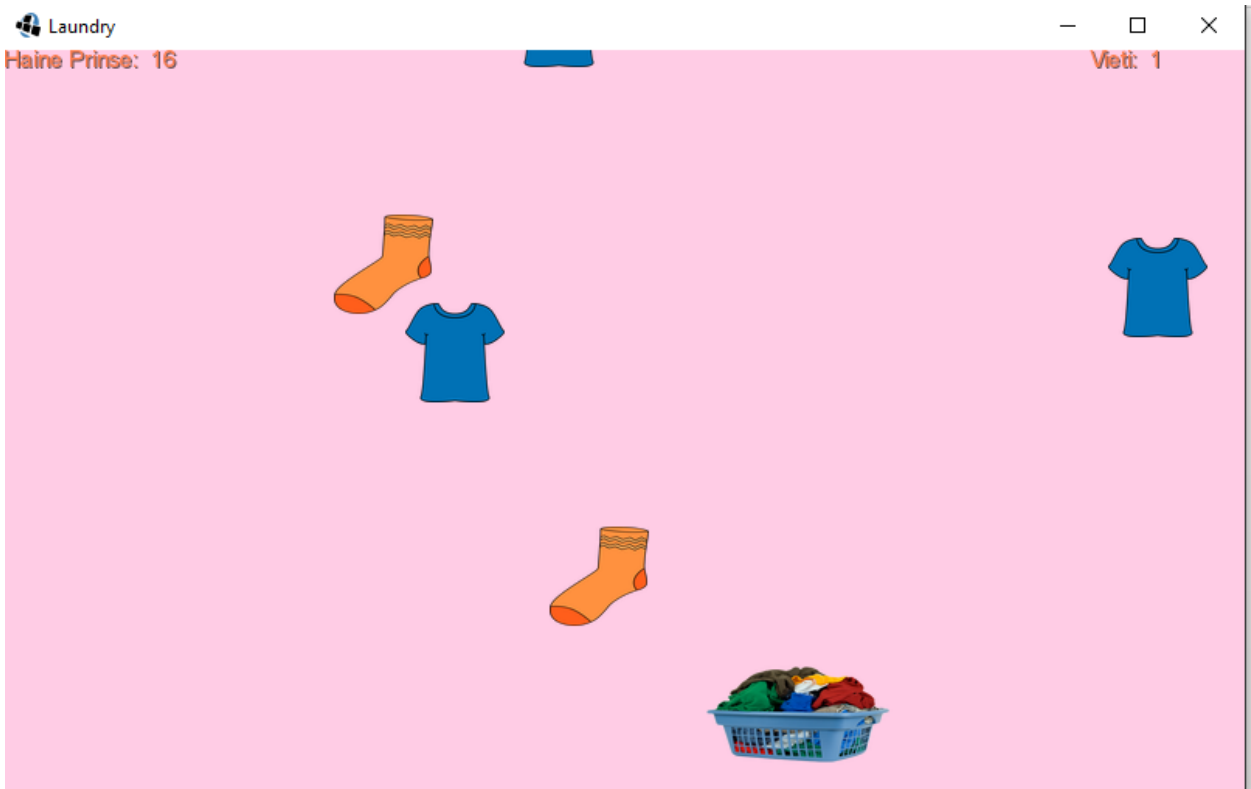
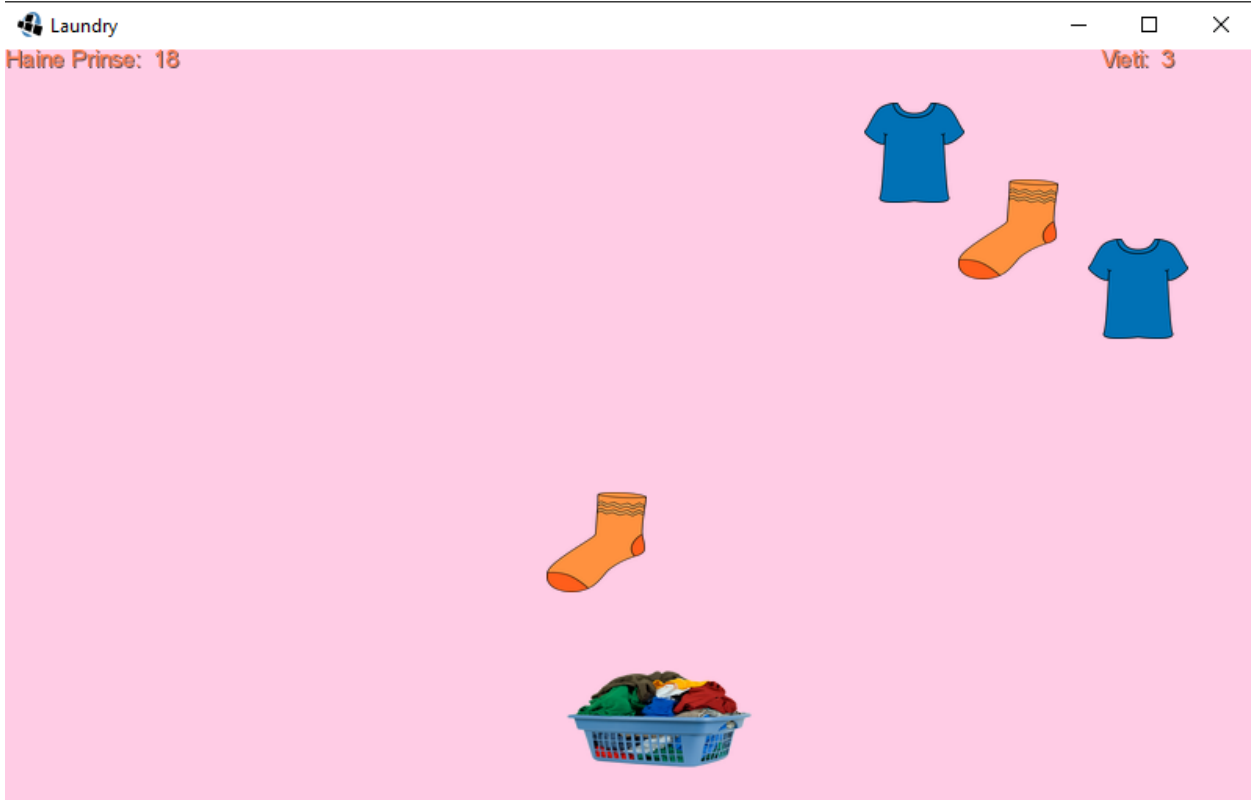
- Realizează o aplicație care va implementa tehnica *Pomodoro* **SAU**
- O altă aplicație sofisticată la alegere
 - Game

Pentru efectuarea laboratorului am ales de efectuat un joc ce conține următoarele:

- 1) Meniul de intrare
- 2) Mișcarea cosului pentru colectarea apei
- 3) Caderea hainelor cu o valoare random și o anumită viteză și frecvență
- 4) Colectarea hainelor ce duce la mărirea scorului - fiind scopul nostru

Screenshots





Concluzii

In urma efectuării lucrării de laborator am elaborat un joc cu denumirea „Laundry” ce are scop de a prinde cite mai multe haine in cos . Pe parcursul efectuării am adaugat diferite sunete ,una din ele fiind la caderea hainelor.

Am folosit biblioteca libgdx pentru testarea aplicatie prin Desktop , fiind un mod mai ushor de testare,si de modificare a codului sursa pentru rezultatul dorit.Aceasta biblioteca ajuta si la adaptarea codului sursa la diferite dispozitive pe diferite sisteme de operare cum ar fi: iOS ,Android ,Html.

Bibliografie

<https://libgdx.badlogicgames.com/download.html>

<https://yadi.sk/d/exx7oOf7jdowT>

<http://www.libgdx.ru/2013/11/orthographic-camera.html>

<http://www.libgdx.ru/2013/10/memory-management.html>