

# Proiect Medii și Tehnologii de Programare

## Varianta A)

Realizați o aplicație pe o temă la alegere (Windows Forms, ASP.NET, ASP.NET MVC) în care să includeți minim următoarele funcționalități:

1. Formă de autentificare (citire date din fisier, xml sau bază de date).
2. Afișarea pe forma principală a anumitor date generale din tema aleasă (ex. Afișarea tabelară a datelor din tabelul principal al bazei de date, din fișiere sau XML) și butoane, meniuri care să ducă la alte acțiuni asupra datelor.
3. Căutarea anumitor date în baza de date/fișiere.
4. Ștergerea anumitor date din baza de date/fișier.
5. Validarea tuturor câmpurilor editabile din aplicație (text-box-uri, câmpuri obligatorii, liste, etc)

## Exemple Bonus

Ceva original mai complex (exemple: drag and drop controale, drag and drop la fișiere în form, delegate, evenimente dinamice, etc.)

## Varianta B)

Realizați un joc în Unity (2D sau 3D), care să includă următoarele funcționalități:

1. Jocul principal (gameplay: mișcare jucător, inamici, capcane, modalități de atac).  
Un game UI care se modifica în urma invocării de evenimente C#
2. Meniu principal, game over screen  
UI-ul din tot jocul să se redimensioneze în funcție de rezoluția ecranului  
Jocul sa aiba sunete și muzică

## Exemple Bonus

1. Leaderboard (cu scoruri scrise / citite din fișier, ori text ori XML/JSON)
2. Inamici cu AI mai complex
3. Unity particle system (shuriken)
4. Scriptable objects pentru salvat informații din joc

Observație: Numărul de puncte acordate pentru fiecare depinde de complexitatea și numărul de funcționalități implementate cu o anumită tehnologie.

**!!!** Proiectele excepționale vor fi răsplătite cu puncte în plus la examen.

Verificare:

- Aplicația va fi notată cu maxim nota 8
- 2 puncte sunt pentru răspunsul la întrebări în timpul prezentării

**Nota -> maxim 8 aplicație + maxim 2 răspuns întrebări din aplicație + bonus**