FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICA SI MICROELECTRONICA UNIVERSITATEA TEHNICA A MOLDOVEI

MEDII INTERACTIVE DE DEZVOLTARE A PRODUSELOR SOFT LUCRAREA DE LABORATOR#6

Lucru in echipa. Aplicatie complexa

Autor:

Comanda Artur

lector asistent:

Irina Cojanu

lector superior:

Svetlana Cojocaru

Laboratory work #6

1 Scopul lucrarii de laborator

Game Development

2 Objective

- Crearea unei aplicatii complexe in echipa.
- Divizarea sarcinilor pe membrii echipei

3 Laboratory work implementation

3.1 Tasks and Points

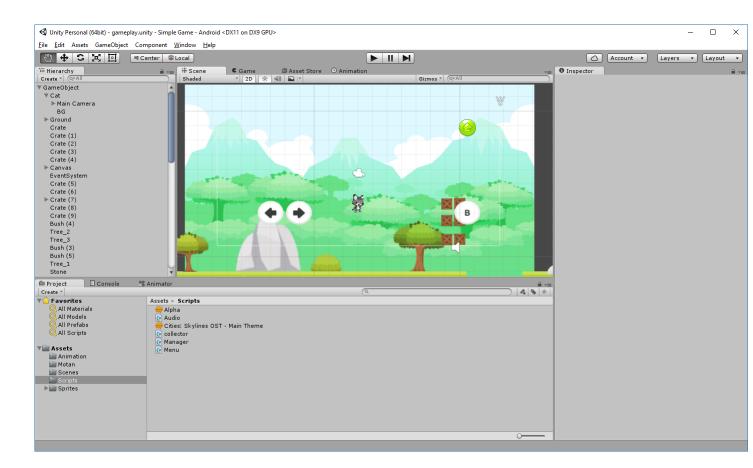
- Basic Level (nota 5 —— 6):
- Normal Level (nota 7 —— 8):
- Advanced Level (nota 9 —— 10): Dezvoltarea unei aplicatii:
 - Desktop
 - Mobile
 - Web
 - Browser Extension
 - Game Development(web,mobile,desktop)
 - Service Application
 - Internet Application
 - Client Application

3.2 Analiza lucrarii de laborator

Linkul la repozitorul Github:

https://github.com/aillyroredshi/MIDPS

Pentru a realiza acest proiect am utilizat Unity deoarece ne permite posibilitatea de crea aplicatii cross-platform cu usurinta doar avind compnentele necesare instalate pentru platforma dorita. Acest proiect a fost realizat pentru Android si anume Windows (De la versiunea 4.0.1).

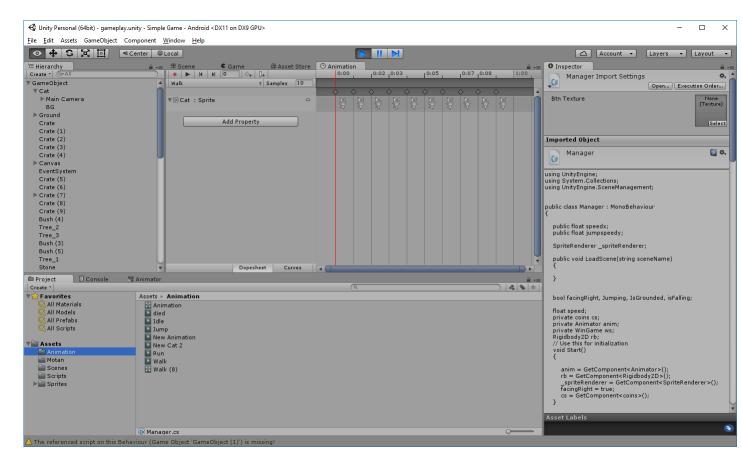


Deoarece acest proiect trebuia de realizat in grup , pentru aceasta ma divizat task-urile in felul urmator:

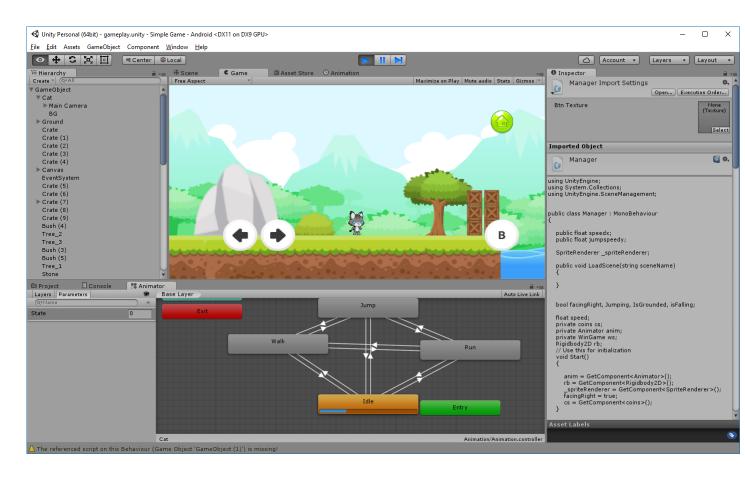
Dupa ce colegul meu a lucrat cu scenele eu am inceput sa lucrez cu scripturile

```
| Part | Proposed Section | Part | Proposed Section | Part | Part | Proposed Section | Part |
```

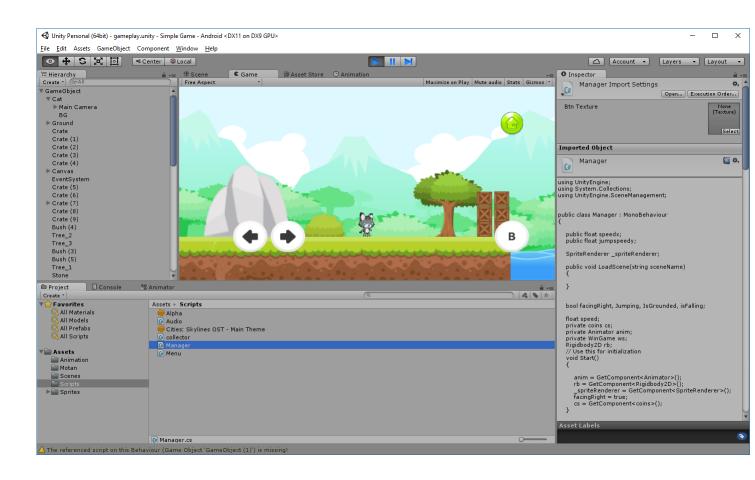
Pentru a lucra cu scripturi trebuie sa fac animatia la personaj



Uneste toate animatia pentru a avea o legatura intre dinsele



Pentru a termina cu animatie avem nevoie de a scrie cod pentru miscare



```
Microsoft Visual Studio

Eile Edit View Project Build Debug Team Tools Test Analyze Window Help

Analyze Window Help
                                                                                                                                                                          Quick Launch (Ctrl+Q)
                                                                                                                                                                                                               ₽ _ ₽ ×
                                                                                                                                                                                                                       Ailly - A
 G → O 👸 → 🔄 💾 🧬 🦻 → C → Debug → Any CPU → ▶ Attach to Unity →
                                                                                                              if (playerSpeed < 0 && :Jumping || playerSpeed > 0 && :Jumping)
{
    anim.SetInteger("State", 2);
}
if (playerSpeed == 0 && :Jumping)
{
    anim.SetInteger("State", 0);
}
rb.velocity = new Vector3(speed, rb.velocity.y, 0);
                }
public Texture btnTexture;
void OnCollisionEnter2D(Collision2D ot)...
                     anim.SetInteger("State", 2);
facingRight = false;

·}
·public ·void ·walkright()

                    --anim.SetInteger("State", 2);
--speed = speedx;
--facingRight = true;
               sto
speed = 0;
}
                Col 1 Output
                                                                                                         Ln 170
```

Concluzie

In aceasta lucrare de laborator am lucrat in echipa si utilizind platforma Version Control System Github. Am realizat un joc complex utilizind Unity, in joc este prezent un nivel(scena), un personaj si unele posibilitati ca: miscari, sarituri, animatii. Pentru a realiza acest proiect am utilizat modele 2D si posibilitatea de a crea prefabs care sunt obiecte cu anumite proprietati, aceasta este doar un inceput la joaca dar cu programa Unity este bine bazat pentru a folosi pe dinsul in crearea diferitor joci , spre in curind noi o sa facem un joc inca mai bun ca aceasta este posibil si interesant.