

Titlu proiect (Bad Forest)
Autor (Luchian Alexandru)
Grupa(1211B)

Povestea jocului:(1 pct)

Jocul este situat in Padurea Hoia Baciului o padure linistita dar cu un trecut malefic ,care ameninta viata locuitorilor.Padurea este blestemata ca la fiecare 1000 de ani castelul lordului malefic si minionii sai sa se ridice iar la suprafata si sa terorizeze locuitorii .Distruge totii minionii si pe lordului malefic pentru a rupe blestemul.

Prezentare joc:(1 pct)

Jocul este o campanie pentru un singur jucator unde acesta trebuie sa invinga dusmanii pentru a deveni mai puternic.jocul va prezenta un sistem de experienta ,si potiuni care te fac mai puternic precum si cutii cu diferite artefacte.

Reguli joc:(1 pct)

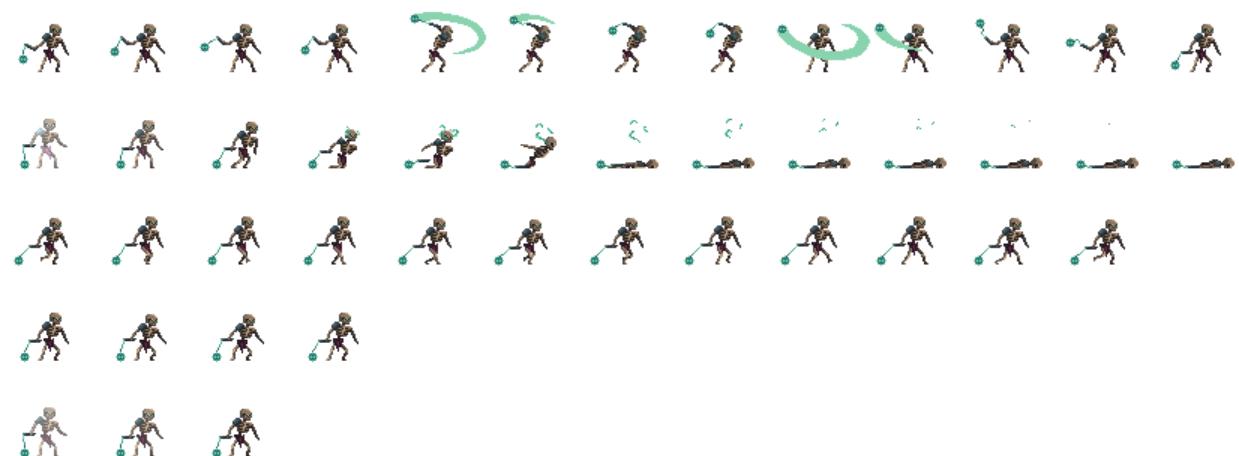
Caracterul principal a trebuie sa parcurga mapa pentru a castiga ,acesta nu poate lovi inamicii ci doar sa se fereasca de ei.

Personajele jocului:(1 pct)

Ursu protagonistul jocului,a avut o viata grea si nemiloasa.Acesta vrea sa isi arate valoare in fata tuturor, pentru a a-si arata valoarea si pentru a deveni regele padurii.

Antagonistul : lordul malefic vrea sa se razbune pe locuitorii padurii pentru toate nedreptatile care au fost aduse in viata lui.

Game Sprite



Mecanica jocului
Butoane folosite:

D-merge dreapta
A-merge stanga
SPACE-sare
F2-salveaza progresul;

Descriere nivele:

Cele 2 nivele vor fi pe principiul parkour ,personajul principal va sari pe diferite platforme si se va feri de inamici;

Descriere meniului: Meniul va avea următoarele opțiuni:

- Play – Începe un nou joc**
- Quit- Închide jocul**

Pattern-uri folosite:

- State Pattern**
- Facade;**

Documentația tehnică:

- Entities – pachet ce conține o clasă de bază Entitate, de la care celelate clase au preluat attribute și metode.

-Gamestates-pachet ce contine o clasa Gamestates,Menu,Playing,State,Statemethods

-Inputs - pachet ce contine clase pentru inputs;

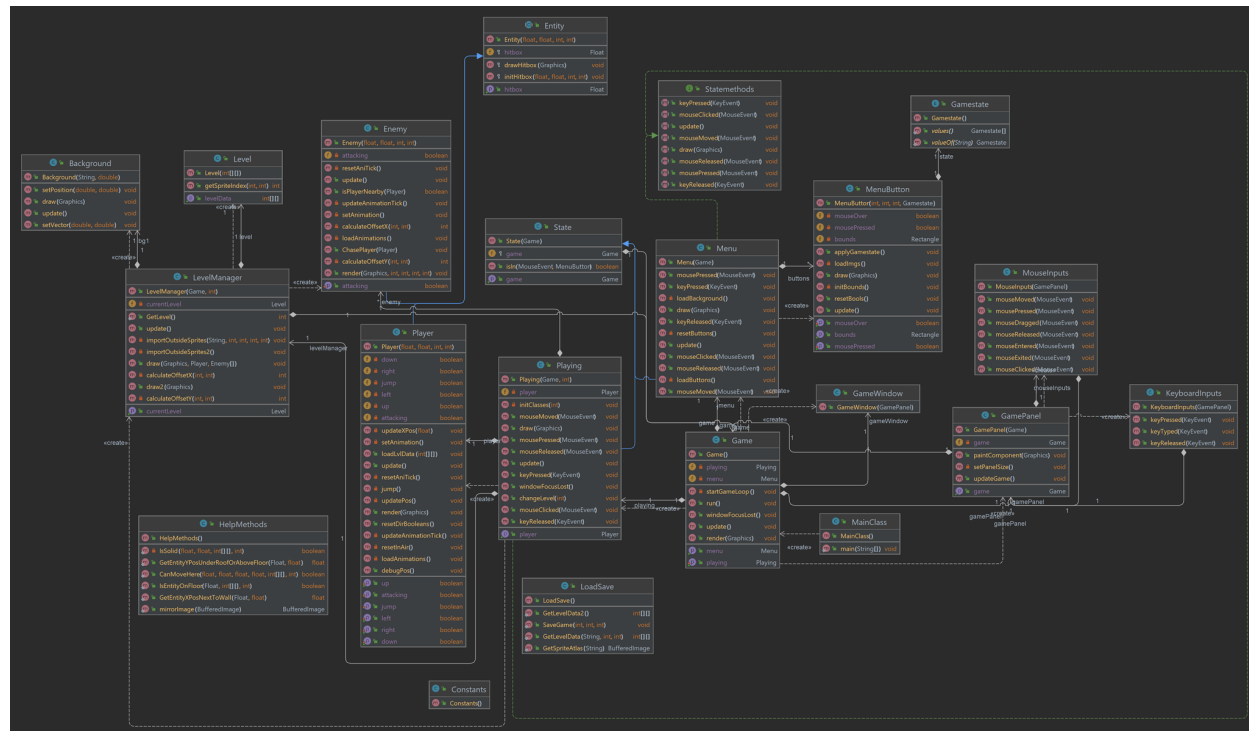
-Levels-Pachet ce este utilizat pentru constructia nivelelor

-Main-Pachet ce contine clase ajutatoare pentru joc

-ui-Pachet cu o clasa ce au in spate logica butoanelor pentru meniu

-utilz -Pachet ce contine clase utile ,HelpMethods,Constants,Loadsave;

DIAGRAMA UML



BIBLOGRAFIE:

Personaje :<http://itchi.io/>

-Tile-urile pentru mapă și șablonul meniului au

fost luate de pe: <https://opengameart.org/> :<http://itchi.io/>