**Tema proiect:**

Where’s Wally? Social Distancing Edition

**Autori:**

Dumitrașcu Andrada-Gabriela, Grupa 353

Băcîrcea Paula-Diana, Grupa 352

**Descriere:**

Proiectul pe care l-am realizat a fost inspirat de jocul “Where’s Wally?”, în care jucătorul trebuie să găsească un personaj numit Waldo într-o mulțime de oameni. Spre deosebire de jocul clasic, în care fundalul este static, proiectul nostru include numeroase animații, precum cele ale persoanelor, ale textului și a norilor.

**Aspecte punctuale:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Primitive** | |
| Primitiva Utilizată | Scopul |
| GL\_POLYGON (11 laturi) | reprezentarea viețiilor pe care le are jucătorul |
| GL\_LINE\_LOOP | conturul casetei în care se află personajul Waldo |
| glRecti | reprezentarea personajelor, a fundalului și a norilor |
| **Transformări** | |
| Transformarea Utilizată | Scopul |
| Translație + Scalare + Rotație (Stiva de matrice) | mișcarea picioarelor personajelor din joc |
| Translație + Rotație (Stiva de matrice) | mișcarea  mâinilor personajelor din joc |
| Translație + Scalare  (Stiva de matrice) | mișcarea corpului personajelor din joc, mărirea și micșorarea textului de pe ecran |
| Translație | mișcarea norului |
| **Input interactiv** | |
| Input Utilizat | Scopul |
| Left Click | permite utilizatorului să apese pe locul unde se află Waldo |
| Right Click | permite utilizatorului să reseteze jocul |

**Originalitate:**

Considerăm că proiectul nostru este original pe de o parte deoarece am creat un joc interactiv în locul unei simple scene, iar pe de altă parte pentru că am ales să adaptăm un joc clasic (dintr-o revistă) într-un mod modern, cu ajutorul multitudinilor de animații. De asemenea, proiectul este plasat în actualitate datorită tematicii de distanțare socială.

**Contributii individuale:**

Dumitrașcu Andrada-Gabriela

* funcționalitatea și logica jocului
* implementarea mișcării personajelor
* implementarea funcției pentru mărimea și micșorarea textului

Băcîrcea Paula-Diana

* design-ul personajelor, a fundalului și a norilor
* implementarea mișcării norilor
* adaptarea funcției pentru afișarea textului primită de la laborator
* implementarea structurilor de la baza codului

**Resurse utilizate:**

Materialele de curs

Codul pentru funcția de scriere a unui anumit text primit la laborator, pe care l-am adaptat astfel încât să poată fi dați ca parametrii culoarea și mărimea textului.

**Link GoogleDrive (sau OneDrive UB):** <https://drive.google.com/file/d/1TcSnWsc35mkIBxDTKacLx1cWttXgMWuw/view?usp=sharing>