

Objective Sprint 1

Echipa 16

Stadiul obiectivelor:

- crearea unui repository pe git și configurarea acestuia - Done
- crearea unui personaj (posibil îmbunătățit pe parcurs) - Done
- definirea mișcărilor personajului – Done
 - ➔ Jucătorul este controlat de scriptul "Player". Acesta se poate afla în două stări, Idle sau Moving. De fiecare dată când intră în Idle îi actualizăm direcțiile în care se poate deplasa. Pentru aceasta se folosește de levelManager.levelData care reprezintă matricea nivelului. După ce am actualizat zonele în care se poate deplasa, în funcție de inputul primit, începem să ne deplasăm într-o anumită direcție. Pentru a vedea unde ne oprim, parcurgem toate celulele în direcția respectivă și când dăm de un perete ne oprim și schimbăm starea la Idle.
- configurarea camerei (imagine de sus) - Done
- crearea unei părți din harta jocului – Done
 - ➔ Generarea nivelului este realizată de scriptul "LevelManager". Pentru aceasta se folosește o funcție care primește ca parametru layout-ul nivelului sub formă de matrice de chars. În matrice este codificată fiecare porțiune din nivel, '#' pentru perete, '.' pentru spațiu gol și '\$' pentru poziția inițială a playerului. În funcție este parcursă matricea și sunt instanțiate prefaburi pentru tipul celulei respective.
 - ➔ Ulterior am adăugat o funcție care generează un labirint (pentru a avea niveluri unice de fiecare dată). Aceasta primește ca parametri dimensiunea nivelului și parcurge o matrice, generând labirintul. Apoi, în această matrice avem codificat tipul camerei respective (prin ce direcții are ieșire). În funcție de aceste ieșiri, se alege un preset random dintr-un fișier json.