

Proiect Inginerie Matematica

Pe scurt proiectul consta intr o aplicatie web ce are ca sursa de inspiratie jocul [Space Invaders](#). Din punct de vedere al tehnic, aplicatia ruleaza in totalitate in browser, neimplicand niciun fel de API sau baza de date in functionalitatea sa actuala.

Statusul actual:

Exista trei tipuri de date principale: Player, Enemy, Bullet toate acestea se regasesc pe un canvas.

Player: se poate misca doar pe axa Ox si poate fi controlat cu ajutorul sagetilor stanga dreapta. La fiecare apasare a tastei Space acesta va lansa proiectile pe axa Oy.

Enemy: folosit pentru a genera o matrice de astfel de obiecte. Acestia se vor misca atat pe axa Ox cat si pe axa Oy. De asemenea vor lansa proiectile aleator catre baza canvasului, acolo unde se afla player-ul.

Bullet: obiect comun intre cele doua mentionate mai sus, prezinta logica de coliziune intre acestea cat si parametrii de modificare a capacitatii de tragere.

Conditii de terminare ale jocului:

- player ul elimina toti inamicii
- player ul este atins de unul dintre inamici/ sau de proiectilele lansate de acestia