

Android game with progress tracking: Arkanoid

Programarea Dispozitivelor Mobile

Autor: Botejaru Ștefan-Andrei

Facultatea: Matematică-Informatică

Coordonator Științific: Conf. Dr. Bocu Răzvan

Cuprins

# 1. Tehnologii utilizate

## 1.1 Unity

Unity [] este o platformă de dezvoltare de jocuri și aplicații extrem de populară în domeniul său. Prin intermediul mediului său integrat, Unity oferă dezvoltatorilor posibilitatea de a crea conținut interactiv pentru diverse platforme, inclusiv desktop și dispozitive mobile. Datorită funcționalităților avansate în domeniul graficii, fizicii și suportului pentru multiple limbaje de programare, Unity s-a impus ca o alegere de top pentru proiecte variate, de la jocuri complexe la aplicații de realitate virtuală și augmentată.

Unity nu este doar o unealtă de dezvoltare pentru jocuri; este un ecosistem complex care promovează colaborarea și încurajează dezvoltatorii să partajeze resurse și să beneficieze de o comunitate activă. Cu capacități extinse de personalizare și acces la Asset Store, unde pot fi găsite și împărtășite resurse precum modele 3D, script-uri și efecte vizuale, Unity devine o platformă comprehensivă ce susține inovația și evoluția continuă a proiectelor.

## 1.2 Microsoft SQL Server

SQL Server este o platformă de gestionare a bazelor de date relationale dezvoltată de Microsoft, cunoscută pentru fiabilitatea și performanța sa în manipularea datelor critice. Această soluție oferă funcționalități avansate pentru stocarea, interogarea și securizarea datelor, facilitând dezvoltatorilor și administratorilor de baze de date crearea și gestionarea eficientă a aplicațiilor scalabile.

Microsoft SQL Server se remarcă prin funcționalitățile sale avansate, inclusiv servicii de analiză, raportare și integrare, care extind amprenta sa în construirea de soluții complexe. Cu abilitatea de a gestiona volume mari de date și de a susține atât arhitecturi cloud, cât și on-premise, SQL Server furnizează flexibilitate și scalabilitate pentru diverse scenarii de implementare. De asemenea, se distinge prin caracteristici puternice de securitate, gestionare a performanței și recuperare a datelor, contribuind la asigurarea integrității și disponibilității datelor în cadrul aplicațiilor și sistemelor.

## 1.3 .NET Web API

.NET Web API reprezintă un framework de dezvoltare flexibil și puternic, integrat în ecosistemul .NET, ce simplifică construirea și implementarea serviciilor web conform arhitecturii REST. Conceput pentru a oferi o abordare eficientă în crearea de API-uri HTTP, .NET Web API permite dezvoltatorilor să creeze cu rapiditate servicii web scalabile și interoperabile. Având suport nativ pentru formatele de date comune, precum JSON și XML, și integrându-se strâns cu celelalte componente .NET, acesta furnizează un mediu ușor de administrat pentru dezvoltarea soluțiilor web moderne și interconectate.

Dotat cu funcționalități precum gestionarea rutelor, autentificarea, autorizarea și suportul pentru formate de date personalizate, .NET Web API facilitează dezvoltarea eficientă a serviciilor web robuste și interoperabile.

# 2. Structura aplicației

Aplicația este formată din două părți: partea de client (jocul Arkanoid), cea cu care interacționează utilizatorul, și partea de server, ce este apelată de partea de client prin intermediul unui API web de tip REST, pentru a efectua operații asupra bazei de date în care se reține progresul fiecărui utilizator.

## 2.1 Arkanoid

Arkanoid este un joc arcade clasic lansat în 1986, care a devenit rapid un joc popular. Jocul constă într-o platformă care se mișcă orizontal la baza ecranului, care poate fi controlată de către jucător pentru a reflecta o minge care se mișcă pe ecran.

Scopul jocului este de a distruge toate blocurile de pe ecran folosind mingea, fără a permite ca mingea să cadă. Jocul include mai multe nivele, fiecare cu o configurație diferită de blocuri și obstacole, și oferă un set de power up-uri, cum ar fi extinderea platformei de joc sau capacitatea de a folosi mai multe mingi simultan

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Figura 1. Jocul Arkanoid

### 2.1.1 Elementele jocului

1. **Platforma** este controlată de utilizator prin atingere, are ca scop redirectionarea mingii înspre blocuri și de a le distruge, de asemenea are scopul de a împiedica mingea de a cădea din suprafața de joc



Figura 2. Platforma

1. **Mingea** este redirecționată de contactul cu pereții, blocuri și platformă, are scopul de a distruge blocurile generând astfel scor. Dacă aceasta părăsește suprafața de joc (cade sub platformă) se pierde o viață.



Figura 3. Mingea

1. **Blocurile** au scopul de a fi distruse pentru a genera scor și, în cazul distrugerii tuturor blocurilor din suprafața de joc, se va putea parcurge la nivelul următor. Fiecare bloc are nevoie de un număr diferit de lovituri: galben = 1 lovitură, portocaliu = 2 lovituri, roșu = 3 lovituri. După fiecare lovitură, modelul blocului se modifică.

A black and orange square

Description automatically generated

Figura 4. Blocurile

1. **Buff**-uri și **Debuff**-uri



Figura 5.Buff Extindere Platformă



Figura 6. Buff Multi-Ball



Figura 7. Debuff Scurtare Platformă

### 2.1.2 Mecanicile jocului

Inițial, utilizatorului îi este prezentată o casetă de text prin intermediul căreia acesta își va introduce numele de utilizator ce va fi reținut în baza de date, alături de toate scorurile obținute de acesta. La apăsarea butonului ”Save”, se va actualiza câmpul ”Scor Maxim” din interfața utilizatorului cu scorul maxim atins de acesta, în cazul în care utilizatorul nu este nou.

A screenshot of a login screen

Description automatically generated

Figura 8. Interfața inițială

După salvarea numelui de utilizator, jocul va începe la atingerea ecranului, mingea fiind lansată din punctul de pornire aflat în mijlocul platformei. Acest lucru este realizat cu ajutorul clasei ”Input” din framework-ul Unity.



Figura 8. Utilizare clasa ”Touch”

Poziția platformei pe ecran este relativă la punctul atins de utilizator, pe axa X. Pentru a limita mișcarea platformei în spațiul ecranului, sunt folosite două limite, una pentru fiecare parte a ecranului (left, right).



Figura 9. Limitarea deplasării platformei

Cu ajutorul framework-ului furnizat de Unity, detectarea coliziunilor dintre minge și platformă/pereți/blocuri se poate realiza cu ajutorul unei funcții prestabilite. Acest lucru este posibil atunci când unui obiect îi este atribuită starea de ”Collider” din interfața editorului.



Figura 10. Funcția pentru manipulareai coliziunii

Pentru a verifica ce obiect are coliziune, se folosește un tag atribuit obiectului în editorul Unity.



La distrugerea unui bloc, scorul crește cu 10 puncte. Dacă scorul actual este mai mare decât cel maxim, scorul maxim este de asemenea actualizat în interfața de utilizator cu valoarea scorului curent. Scorul este introdus în baza de date la încheierea jocului, fie pierdut, fie câștigat (mai multe detalii în subcapitolul următor). De asemenea, la distrugerea blocurilor, acestea prezintă șansa de 10% de a invoca un buff sau un debuff care durează 10 secunde, dacă acesta este prins de utilizator.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Figura 11. Funcția pentru invocarea unui buff/debuff

Generarea nivelelor se face prin citirea unui fișier, ce prezintă *n* matrici ce au scopul de a reprezenta structura blocurilor. Valorile de 0 indică spațiile goale, iar valorile de 1, 2 și 3 reprezintă câte lovituri va rezista blocul de pe acea poziție până va fi distrus.

Jocul se termină atunci când utilizatorul termină toate nivelele existente, sau când pierde cele 3 vieți. Pentru fiecare caz, utilizatorului îi este afișată fie interfața ”Ai câștigat”, fie ”Ai pierdut”.

O viață este pierdută în cazul în care mingea iese în afara spațiului de joc, iar în acest caz, nivelul este luat de la capăt.

A computer screen shot of a program

Description automatically generated

Figura 12. Pierderea unei vieți

## 2.2 Web API

Top of Form