UNIVERSITATEA POLITEHNICA BUCUREȘTI

FACULTATEA DE AUTOMATICĂ ȘI CALCULATOARE

DEPARTAMENTUL CALCULATOARE

|  |  |
| --- | --- |
| upb | cs |

PROIECT DE DIPLOMĂ

TODO: Joc puzzle-adventure în Unity

TODO Subtitlu (ex: versiunea 2018)

Sergiu-Andrei Agachi

**Coordonator științific:**

Prof.dr.ing. Moldoveanu Alin Dragoș Bogdan

BUCUREŞTI

2019

UNIVERSITY POLITEHNICA OF BUCHAREST

FACULTY OF AUTOMATIC CONTROL AND COMPUTERS

COMPUTER SCIENCE DEPARTMENT

|  |  |
| --- | --- |
| upb | cs |

DIPLOMA PROJECT

TODO Puzzle-Adventure game in Unity

TODO Subtitle (ex: 2018 version)

Sergiu-Andrei Agachi

**Thesis advisor:**

Prof.dr.ing. Moldoveanu Alin Dragoș Bogdan

BUCHAREST

2019

**CUPRINS**

[Sinopsis 2](#_Toc17986482)

[Abstract 2](#_Toc17986483)

[1 Introducere 3](#_Toc17986484)

[1.1 Motivație 3](#_Toc17986485)

[1.2 Engine 3](#_Toc17986486)

[1.3 Modalitate de lucru 3](#_Toc17986487)

[2 STUDIUL DOMENIULUI 5](#_Toc17986488)

[2.1 Crypt of the NecroDancer 5](#_Toc17986489)

[2.2 Magirune 6](#_Toc17986490)

[2.3 The enchanted cave 2 7](#_Toc17986491)

[2.4 I Am Overburdened 9](#_Toc17986492)

[2.5 Concluzia studiului 10](#_Toc17986493)

[3 S 11](#_Toc17986494)

[4 S 11](#_Toc17986495)

[4.1 I 11](#_Toc17986496)

[5 D 11](#_Toc17986497)

[5.1 I 11](#_Toc17986498)

[6 Studiu de caz / Evaluarea rezultatelor 13](#_Toc17986499)

[7 Concluzii 15](#_Toc17986500)

[8 Bibliografie 15](#_Toc17986501)

[9 Anexe 17](#_Toc17986502)

# Sinopsis

Sinopsisul proiectului are rol de introducere, conținând atât o descriere pe scurt a problemei abordate cât și o enumerare sumară a rezultatelor și a concluziilor. Se recomandă ca sinopsisul să fie redactat într-un limbaj accesibil unei persoane nefamiliarizate cu domeniul, dar în același timp destul de specific pentru a oferi rapid o vedere de ansamblu asupra proiectului prezentat.

Sinopsisul proiectului va fi redactat atât în română cât și în engleză. Ca dimensiunea recomandată aceasta secțiune va avea maxim 200 de cuvinte pentru fiecare variantă. Împreună, ambele variante se vor încadra într-o singură pagină.

# Abstract

The abstract has an introductory role and should engulf both a brief description of the issue at hand, as well as an overview of the obtained results and conclusions. The abstract should be formulated such that even somebody that is unfamiliar with the projects’ domain can grasp the objectives of the thesis while, at the same time, retaining a specificity level offering a bird’s eye view of the project.

The projects’ abstract will be elaborated in both Romanian and English. The recommended size for this section is limited to 200 words for each version. Together, both versions will fit in one page.

# Introducere

## Motivație

În ultimii ani, industria dezvoltării de jocuri video a intrat într-un stadiu de dezvoltare din ce în ce mai rapidă. Această creștere se reflectă atât în ceea ce privește tipul jocurilor, dar și a platformelor pentru care jocurile sunt create. Principalul aspect ceea ce a produs acest fenomen este raportul dintre costurile reduse de a produce un produs comparativ cu profitul considerabil obținut în urma lor. Astfel din ce în ce mai multe companii mari cât și dezvoltatori independenți au început să pătrundă pe această piață competitivă. În timp ce numărul consumatorilor acestui produs crește, în același timp crește și numărul celor care participă în procesul de producție al unui joc.

Unul dintre efectele cauzate de evoluția rapidă a domeniului acela că fiecare creator de jocuri (companie sau individual) dorește să creeze conținut influențat de propria viziune. Astfel sunt îmbinate diferite aspecte pozitive și sunt înlăturate alte aspecte negative conform perspectivei dezvoltatorului pentru a crea un produs unic și inovativ.

## Engine

În dezvoltarea unui joc video apare necesitatea folosirii unui produs software extern pentru a facilita procesul. Astfel au fost create diferite motoare de dezvoltare, care pe parcursul lucrării, vor fi adresate după denumirea lor în engleză: “game engine” sau pe scurt, doar “engine”. Odată cu creșterea industriei a apărut necesitatea dezvoltării a din ce în ce mai multe engine-uri ale căror funcționalități să satisfacă nevoi precum cea a dezvoltării produsului pe mai multe platforme precum Windows, Mac, Linux, Android, IOS, PS4.

Proiectul folosește ca și engine Unity, acesta fiind unu dintre cele mai populare dar în același timp și unul dintre cele mai accesibile pentru diferite niveluri de experiență în domeniu, platformele de dezvoltare vizate fiind Windows si Android. Sunt folosite funcționalități oferite de acesta precum: editorul vizual integrat, sistemul de scene multiple sau scripturi, pentru a interconecta fiecare componenta a jocului. Aspectul vizual al proiectului este construit în editorul vizual, iar funcționalitatea fiecărei componente se regăsește în scripturi ce sunt scrise în limbajul C#.

## Modalitate de lucru

Scopul acestei lucrări este de a evidenția procesul de dezvoltare al unui produs de tipul joc video de tipul puzzle-adventure utilizând engine-ul Unity. Obiectivul unui joc puzzle este acela de a îmbina diferite “piese” pentru a obține produsul final sau pentru a ajunge la o concluzie. Genul adventure are ca principii fundamentale libertatea de decizie a utilizatorului și progresul bazat pe o secvență de sarcini ce trebuie urmate, fiecare cu recompensa ei, pentru a atinge obiectivul. Combinând aceste două genuri obținem un format în care utilizatorul este pus în situația de a urmări o serie de evenimente și de a le ordona pentru a îndeplini un scop final.

Astfel proiectul va contura o imagine de ansamblu privind pașii necesari dezvoltării unui joc ce corespunde descrieri menționate mai sus, privind asupra dificultăților întâlnite alături de soluțiile acestora.

chapter breakdown

# STUDIUL DOMENIULUI

În orice domeniu există concurență, în cazul de față aceasta este reprezentată de diferitele jocuri care cad sub aceeași clasificare și/sau conțin aspecte conceptuale de natură comună cu produsul analizat în această lucrare. În continuare sunt prezentate câteva titluri, ale căror tematică se apropie foarte mult de tematica jocului dezvoltat, printr-o scurtă descriere și o analiză personală a punctelor tari și a punctelor slabe.

## Crypt of the NecroDancer

Povestea jocului prezintă o fată care pleacă în căutarea tatălui ei care a dispărut. În timpul acestui drum ea cade într-o criptă al cărei stăpân, un vrăjitor, îi fură inima fetei și o obligă să îi înfrunte armata de monștri în timp ce se mișcă pe ritmul bătăilor unei inimi pentru a-și recupera ceea ce i-a fost furat.

Jocul cade sub categoria roguelike, astfel că jucătorul este nevoit să exploreze diferitele niveluri ce sunt generate aleatoriu. Aspectul unic al jocului este oferit de ritm, astfel că în afara mecanismelor uzuale, toate deciziile trebuie luate în timp real în timp ce se respectă un ritm al acțiunilor, ritm determinat de melodia din fundal. În Figura 1 poate fi observat ritmul ce trebuie respectat. Dacă utilizatorul nu poate să respecte ritmul, acesta nu va primi o penalizare directă, însă acțiunea dorită nu va fi executată cu succes. Astfel apare necesitatea de a menține un ritm alert al acțiunilor îmbinat cu necesitatea de a deprinde tiparele predeterminate ale inamicilor. De precizat este că jocul permite jucătorului să adauge propriile melodii în joc pentru fiecare nivel, singura restricție este aceea că tempo-ul melodiilor trebuie sa fie ascendent de la cel mai ușor nivel până la cel mai dificil.



Figura 1 Acțiunile jocului trebui să fie realizate când barele de ritm ating inima[[1]](#footnote-1)

Puncte tari:

* joc ce inovează printr-un mecanism simplist de ritm
* caracteristici simpliste adecvate pentru platforme mobile, acesta fiind disponibil pe toate platformele de actualitate la momentul scrierii acestei lucrări

Puncte slabe:

* incipitul are un grad înalt de dificultate, tendință ce continuă pe tot parcursul poveștii, fapt ce duce jocul într-o regiune de nișă în ceea ce privește publicul țintă

## Magirune

Jocul spune povestea unui personaj care intră într-o peșteră pentru a căuta un cufăr. După ce acesta îl găsește își dă seama că este gol, dar când încearcă să iasă din peșteră, o piatră blochează drumul fapt ce servește ca scop al aventurii, să găsească un drum alternativ pentru a scăpa. Pentru a duce misiunea la bun sfârșit, personajul trebuie sa treacă prin diferite niveluri, să învingă inamicii pe care îi întâlnește, să colecteze diferite obiecte cum ar fi chei sau poțiuni și în final să rezolve diferitele puzzle-uri ce îi împiedică adesea drumul. Un asemenea nivel este prezentat in Figura 2.

O altă mecanică importantă a jocului este aceea a unui sistem de progres în experiență al personajului. De fiecare dată când personajul învinge un inamic pentru prima oară, acesta îi oferă puncte de experiență (din engleză, “experience points", sau pe scurt xp). Însă atunci când personajul părăsește încăperea, inamicii revin la viață, dar de data asta, dacă aceștia sunt învinși oferă un singur punct de experiență. Pentru a urmări progresul în experiență, dar și pentru a vedea ce inamici au fost învinși sunt puși la dispoziție niște indicatori vizuali, aceștia fiind ilustrați în Figura 3.

A picture containing indoor, building

Description automatically generated

Figura 2 Schema unui nivel în care inamicii învinși sunt transparenți

A black and silver text on a screen

Description automatically generated

Figura 3 Detalii despre inamicii existenți [[2]](#footnote-2)

Puncte tari:

* jocul este alcătuit din 46 de niveluri ceea ce îi conferă destul conținut pentru un joc de acest tip
* mai multe finalități ale jocului îi oferă jocului potențial de a fi rejucat

Puncte slabe:

* lipsa unor informații incipiente în legătură cu sistemele jocului
* finalul considerat cel mai bun presupune un număr aproape prestabilit de acțiuni, astfel că orice mică greșeală poate preveni obținerea rezultatului dorit
* sistemul de experiență este contra intuitiv pentru un sistem la prima vedere
* singura platformă pe care jocul este disponibil este Windows.

## The enchanted cave 2

Personajului îi este prezentat încă de la început scopul jocului, și anume să intre într-o peșteră ce conține o cantitate nesfârșită de comori. Resursele acestuia fiind limitate, el trebuie să își aleagă bine strategia pentru a maximiza câștigul obținut în urma expediției. Există două metode de a părăsi peștera , fie obține un artefact pentru așa ceva, după cum este exemplificat în Figura 5, fie este învins și este forțat să înceapă de la zero. Dacă acesta ajunge să fie învins în peșteră el va pierde tot echipamentul și armura dobândită în urma expediției, singurele lucruri ce sunt permanente fiind aurul și experiența. Figura 4 prezint cum în urma dobândirii a unei cantități suficiente de experiență, jucătorul va avansa la un nou nivel fapt ce îi oferă posibilitatea de a își îmbunătăți un atribut la alegere, jucătorul astfel fiind capabil să aleagă cum dorește să joace jocul.

“The Enchanted Cave 2” este un joc de tipul roguelike ceea ce determină un stil de joc bazat pe raportul dintre risc si recompensă pentru fiecare acțiune. Strategia este unul dintre cele mai importante aspecte ale acestui joc, acest aspect se răsfrânge asupra tuturor mecanismelor prezente fie ele legate de modul de alegere al echipamentului până la a ști când este momentul pentru retragere. Un alt aspect al unui joc roguelike este acela că de fiecare dată schema nivelurilor este generată aleatoriu ceea ce face unică fiecare încercare de a duce aventura la bun sfârșit.

A circuit board

Description automatically generated

Figura 4 Avansare în nivel

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Figura 5 Salvarea din peșteră

Puncte tari:

* existența unui arbore cu abilități și al unui sistem de echipament oferă alt curs fiecărui joc distinct
* este disponibil pe diferite platforme Windows, Linux, MAC, dar și pe platformele mobile Android și IOS

Puncte slabe:

* mecanica de ieșire din peșteră este neiertătoare ceea ce oferă o complexitate ridicată jocului iar audiența către care este adresat jocul este astfel diminuată

## I Am Overburdened

“I am Overburdened” este un joc despre un vânător de recompense, al cărui capacitate de transportat obiecte este surprinzător de mare, ce pleacă într-o călătorie al cărei scop este să colecteze diferite artefacte dintr-o peșteră.

Ceea ce face acest joc unic este numărul foarte mare de obiecte colectabile în pe parcursul jocului. În Figura 6 se poate observa cum jucătorul poate purta în același timp 20 de obiecte fiecare de tipuri diferite, ceea ce determină un număr foarte mare și imprevizibil de acțiuni. Aceste aspecte sunt combinate cu o poveste umoristică pentru a face experiența mai plăcută. Jocul este menit să fie jucat în reprize scurte deoarece înfrângerea este permanentă și nimic dintr-o rundă nu se continuă în următoarea, cu excepția cunoștințelor despre artefacte a utilizatorului ce îl va ajuta în următoarele încercări.

A picture containing building, fence

Description automatically generated

Figura 6 Se observă în dreapta imaginii numărul de artefacte ce influențează jocul[[3]](#footnote-3)

Puncte tari:

* jocul are ca principal punct de atracție numărul mare de artefacte ce pot fi echipate în același timp conducând la o experiență non-repetitivă

Puncte slabe:

* nu sunt oferite informații la începutul jocului, astfel că scopul jocului nu este bine precizat
* progresul este greu de urmărit deoarece nu există niciun asemenea indicator

## Concluzia studiului

În urma acestei analize pot fi trasate niște concluzii ce servesc ca punct de ghidare în viitoarea implementare a proiectului. Toate titlurile mai sus menționate conțin în clasificarea lor genul “puzzle”, astfel că se observă apariția unor șabloane ce le determină succesul.

Unul dintre aceste trăsături aste aceea că jocurile sunt minimaliste și urmăresc să consume un interval mic de timp. Fiecare dintre aceste runde creează un mediu în care utilizatorii pot petrece o perioadă scurtă de câteva minute pentru a avansa pas cu pas spre final, abordare în special folositoare pentru dispozitivele mobile.

Este de evitat un model ce presupune o curbă de învățare prea abruptă. Utilizatorul obișnuit vrea să se relaxeze într-un mediu provocator, iar obstacolele ce urmează a fi parcurse trebuie să construiască treptat această complexitate globală a jocului.

Un aspect de evitat este lipsa de informare în raport cu scopul jocului. Unele dintre aceste titluri lasă jucătorul să deslușească toate detaliile astfel că o parte dintre aceștia pot abandona jocul fără a-i descoperii potențialul.

ar trebui să mai detaliez?

# Functionalitatea jocului

În general, de la lansarea unui joc și până la conținutul efectiv al jocului, utilizatorii sunt întâmpinați cu un meniu principal. Acest meniu servește ca o barieră a fluxului jocului, astfel se evită ideea de a lansa jucătorul direct în esența jocului. După cum se observă în Figura 7, acest joc nu face excepție de la regulă și îi prezintă utilizatorului doua opțiuni: să înceapă jocul, sau în caz că s-a răzgândit, poate să îl închidă imediat.

# Arhitectura si implementre

## I

Orice tabel prezent în teză va fi referit în text; exemplu: a se vedea Tabel 1.

Tabel 1 – Sumar criterii

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Calificativ | Criteriu | Observații |
| Nesatisfăcător | Sunt prezentate pe scurt scheme și pseudo-cod |  |
| Satisfăcător | Descriere sumara a implementării, prezentarea unor secvențe nerelevante de cod, scheme, etc. |  |
| Bine | Descrierea detaliată a algoritmilor/structurilor utilizați; Prezentarea etapizată a dezvoltării, inclusiv cu dificultăți de implementare întâmpinate, soluții descoperite; (dacă este cazul) demonstrarea corectitudinii algoritmilor utilizați. | Pot fi incluse configurații, secvențe de cod, pseudo-cod, implementări ale unor algoritmi, analize ale unor date, scripturi de testare. |

# Evaluare si Testare

Acest capitol trebuie să răspundă, în principiu, la **2 întrebări** și să se încheie cu **o discuție** a rezultatelor obținute. Cele doua întrebări la care trebuie sa se răspundă sunt:

1) **Merge corect**? (Conform specificațiilor extrase în capitolul 2);

Evaluarea dacă merge corect se face pe baza cerințelor identificate în capitolele anterioare.

2) Cât de bine merge / cum se compară cu soluțiile existente? (pe baza unor metrici clare).

Evaluarea cât de bine merge trebuie să fie bazată pe procente, timpi, cantitate, numere, **comparativ cu soluțiile prezentate în capitolul 3**. Poate fi vorba de performanță, overhead, resurse consumate, scalabilitate

În realizarea discuției, se vor utiliza tabele cu procente, rezultate numerice și grafice. În mod obișnuit, aici se fac comparații și teste comparative cu alte proiecte similare (dacă există) și se extrag puncte tari și puncte slabe. Se ține cont de avantajele menționate și se demonstrează viabilitatea abordării / aplicației, de dorit prin comparație cu alte abordări (dacă acest lucru este posibil). Cuvântul cheie la evaluare este „metrică“: trebuie să aveți noțiuni măsurabile și cuantificabile. În cadrul procesului de evaluare, explicați datele, tabelele și graficele pe care le prezentați și insistați pe relevanța lor, în următorul stil: „este de preferat ... deoarece …“; explicați cititorului nu doar datele ci și semnificația lor și cum sunt acestea interpretate. Din această interpretare trebuie să rezulte poziționarea proiectului vostru printre alternativele existente, precum și cum poate fi acesta îmbunătățit în continuare.

Criterii pentru calificativul *Nesatisfăcător*:

* Aplicația este testată dar rulează pe calculatorul studentului, nu există posibilități de testare, nu a fost validată cu clienți / utilizatori;
* Nu au fost realizate comparații cu alte sisteme similare.

Criterii pentru calificativul *Satisfăcător*:

* [Dezvoltare de produs] Există teste unitare și de integrare, există o strategie de punere în funcțiune (*deployment*), există validare minimală cu clienții / utilizatorii.
* [Cercetare] Principalele componente și soluția în ansamblu au fost evaluate din punct de vedere al performanței, însă nu sunt folosite seturi de date standard, există unele erori de interpretare a datelor.
* [Ambele] Discuție minimală asupra relevanței rezultatelor prezentate, comparație minimală cu alte sisteme similare.

Criterii pentru calificativul *Bine*:

* [Dezvoltare de produs] Teste unitare și de integrare, instrumente de punere in funcțiune (*deployment*) utilizate și care arată lucru constant de-a lungul semestrului, lucrare validată cu clienții / utilizatorii, produs în producție.
* [Cercetare] Componentele și soluția în ansamblu au fost evaluate din punct de vedere al performanței, folosind seturi de date standard și cu o interpretare corectă a rezultatelor.
* [Ambele] Discuție cu prezentarea calitativă și cantitativă a rezultatelor, precum și a relevanței acestor rezultate printr-o comparație complexă cu alte sisteme similare.

# Concluzii

În acest capitol este sumarizat întreg proiectul, de la obiective, la implementare, si la relevanta rezultatelor obținute. În finalul capitolului poate exista o subsecțiune de „Dezvoltări ulterioare“.

# Bibliografie

* Trebuie respectat **un singur standard** de trimiteri bibliografice (citare), **dintre** următoarele alternative:
  + APA (<http://pitt.libguides.com/c.php?g=12108&p=64730>)
  + IEEE (<https://ieee-dataport.org/sites/default/files/analysis/27/IEEE%20Citation%20Guidelines.pdf>)
  + Harvard (<https://libweb.anglia.ac.uk/referencing/harvard.htm>)
  + Cu numerotarea referințelor în ordine alfabetică sau în ordinea apariției în text (de exemplu, stilul cu numere folosit de unele publicații ACM - <https://www.acm.org/publications/authors/reference-formatting>)
* Toate referințele din acest capitol trebuie să fie referite în text. Exemple:
  + [Articol jurnal]: [2];
  + [Articol conferință]: [3];
  + [Carte]: [4]
  + [Weblink]: [5]
  + [Application report] [6]

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | J. Silva-Martinez, "ELEN-325. Introduction to Electronic Circuits: A Design Approach," 2008. [Online]. Available: http://www.ece.tamu.edu/~spalermo/ecen325/Section%20III.pdf. |
| [2] | H. Baali, H. Djelouat, A. Amira and F. Bensaali, "Empowering Technology Enabled Care Using IoT and Smart Devices: A Review," *IEEE Sensors Journal,* vol. 18, no. 5, pp. 1790-1809, 2018. |
| [3] | A. Haroon, S. Akram, M. A. Shah and A. Wahid, "E-Lithe: A Lightweight Secure DTLS for IoT," in *IEEE 86th Vehicular Technology Conference (VTC-Fall)*, Toronto, 2017. |
| [4] | A. K. Jain and R. C. Dubes., Algorithms for Clustering Data, Upper Saddle River: Prentice-Hall, Inc., 1988. |
| [5] | "Kernel panic! What are Meltdown and Spectre, the bugs affecting nearly every computer and device?," techcrunch.com, 2018. [Online]. Available: https://techcrunch.com/2018/01/03/kernel-panic-what-are-meltdown-and-spectre-the-bugs-affecting-nearly-every-computer-and-device. [Accessed 14 02 2018]. |
| [6] | E. Rogers, "Understanding Buck-Boost Power Stages in Switch Mode Power Supplies," Texas Instruments, 2007. |

* NU utilizați referințe la Wikipedia sau alte surse fără autor asumat.
* Pentru referințe la articole relevante accesibile în web (descrise prin URL) se va nota la bibliografie și data accesării.
* Mai multe detalii despre citarea referințelor din internet se pot regăsi la:
  + <http://www.writinghelp-central.com/apa-citation-internet.html>
  + <http://www.webliminal.com/search/search-web13.html>
* Note de subsol se utilizează dacă referiți un link mai puțin semnificativ o singură dată; Dacă nota este citată de mai multe ori, atunci utilizați o referință bibliografică.
* Dacă o imagine este introdusă în text și nu este realizată de către autorul lucrării, trebuie citată sursa ei (ca notă de subsol sau referință - este de preferat utilizarea unei note de subsol).
* Referințele se pun direct legate de text (de exemplu „KVM [1] uses“, „as stated by Popescu and Ionescu [12]”, etc.). Nu este recomandat să folosiți formulări de tipul „ [1] uses”, „as stated in [12] “, „as described in [11] “etc.
* Afirmațiile de forma „are numerous“, „have grown exponentially“, „are among the most used“, „are an important topic“ trebuie să fie acoperite cu citări, date concrete si analize comparative.
  + Mai ales în capitolele de introducere, „state of the art“, „related work“ sau „background“ trebuie să vă argumentați afirmațiile prin citări. Fiți autocritici și gândiți-vă dacă afirmațiile au nevoie de citări, chiar și cele pe care le considerați evidente.
  + Cea mai mare parte dintre citări vor fi în capitolele de introducere „state of the art“, „related work“ sau „background“.
* Toate intrările bibliografice trebuie citate în text. Nu le adăugați pur și simplu la final.
* Nu copiați sau traduceți niciodată din surse de informație de orice tip (online, offline, cărți, etc.). Dacă totuși doriți să oferiți, prin excepție, un citat celebru - de maxim 1 frază- utilizați ghilimele și evident menționați sursa.
* Dacă reformulați idei sau creați un paragraf rezumat al unor idei folosind cuvintele voastre, precizați cu citare (referință bibliografică) sau cu notă de subsol sursa sau sursele de unde ați preluat ideile.

# Anexe

Anexele sunt opționale.

Ce poate intra în anexe:

* Exemplu de fișier de configurare sau compilare;
* Un tabel mai mare de ½ pagină;
* O figura mai mare mai mare de ½ pagină;
* O secvență de cod sursa mai mare de ½ pagină;
* Un set de capturi de ecran („screenshot”-uri);
* Un exemplu de rulare a unor comenzi plus rezultatul („output”-ul) acestora;
* În anexe intră lucruri care ocupă mai mult de o pagină ce ar întrerupe firul natural de parcurgere al textului.

1. https://braceyourselfgames.com/crypt-of-the-necrodancer/ [↑](#footnote-ref-1)
2. https://fluffy-lotus.itch.io/magirune [↑](#footnote-ref-2)
3. https://spidi.itch.io/i-am-overburdened [↑](#footnote-ref-3)