

# ***ANALIZA INTERACȚIUNII DINTRE UTILIZATOR ȘI UN MEDIU VIRTUAL DINAMIC***

PAUL ADRIAN ANDREI

## **Rezumat**

Proiectul prezintă o aplicație care dorește să dezvolte viteza de reacție a oricărui utilizator fie el experimentat sau nu. Aplicația constă într-un joc dinamic, creat pentru a deprinde anumite abilități. Jocul va fi creat pe nivele, unde gradul de dificultate va fi ponderat în funcție de experiența dobândită anterior. Primul nivel al jocului va fi unul demonstrativ în care utilizatorul se va familiariza cu mediul și de unde va învăța la ce anume să se aștepte în următoarele nivele. Celelalte nivele vor fi dinamice, utilizatorul va trebui să depășească anumite obstacole, care îi vor suscita modul de gândire. Fiecare dintre aceste nivele va avea anumiți inamici, ce au ca scop final antrenarea utilizatorului în optimizarea gândirii personale. Aplicația își propune să dezvolte abilitatea utilizatorului de a lua anumite decizii sub presiune, de găsi ideile cele mai optimale și de a le implementa într-un ritm alert. Fiecare nivel a fost personalizat cu mai multe obiective ce au ca scop antrenarea jucătorului. Proiectul a fost realizat cu ajutorul platformei Unity, o platformă special dezvoltată pentru a crea jocuri și pentru a le stiliza în funcție de ideile personale. Aceasta oferă o multitudine de proprietăți care facilitează crearea unei aplicații, dar în mare parte funcționalitățile prezentate în proiect au fost create personal. Toate aceste funcționalități au fost dezvoltate cu ajutorul limbajului C# și cu Visual Studio 2017. Pentru partea hardware am folosit calculatorul personal, ce are specificații medii, la care nu am fost nevoit să mai îmbunătățesc ceva.