

המשחק שלכם – בחירה

מכאן והלאה יש להתמקד ברעיון אחד, מבין $N+1$ הרעיונות שפיתחתם עד עכשיו, שאותו תממשו ביוניטי. לפני שמתחילים יש לשלוח לי בדואר את רשימת הנושאים, לפי סדר עדיפויות, ולקבל אישור על הבחירה שלכם. המטרה היא לוודא שבחרתם משחק שיש בו אפשרות להגיע לרמה מספיק גבוהה של תיכנות.

א. בית חדש למשחק שלכם

פיתחו בחשבון של הצוות בגיטהאב מאגר (repository) חדש, ששמו כשם המשחק שלכם. הוסיפו לו קובץ רידמי:

- העתיקו לקובץ בשם `readme.md` את התבנית שנמצאת בקובץ `yourgame2.md`.
 - ענו על השאלות בקובץ - החליפו את הטקסט של השאלות בטקסט המתאים למשחק שלכם.
- את רוב התשובות כבר עניתם במטלות הקודמות. הדגש הפעם הוא על פירוט ודיוק:
- פירוט בהסברים – הפעם אתם לא מסבירים את המשחק שלכם לשחקן שאמור להחליט אם לקנות אותו, אלא למתכנת שאמור לדעת איך לכתוב אותו.
 - פירוט בתרשימים – הפעם אל תביאו צילומי-מסך של משחק דומה לשלכם, אלא תרשימים (למשל ב paint) המפרטים איך בדיוק ייראו המסכים השונים במשחק שלכם.
 - ייתכן גם שתמצאו לשנות דברים בעקבות ההערות שקיבלתם מהבודקים.
- שימו לב – כל משחק הוא שונה: יש משחקים עם/בלי דמויות, עם/בלי עלילה וכו'. אתם יודעים מה הרכיבים העיקריים במשחק שלכם – בהתאם לזה, החליטו איפה צריך להרחיב יותר ואיפה פחות.

ב. התייחסות להערות הבודקים

כתבו, בקובץ pdf נפרד, התייחסו להערות שקיבלתם מהצוות שבדק את המשחק שלכם:

- אם אתם מסכימים – הסבירו מה שיניתם / תשנו בתיכנון המשחק שלכם.
- אם אתם לא מסכימים – הסבירו איך אתם מתכוונים לבדוק את העניין בעזרת שחקני ניסוי (כי אי-אפשר לדעת מי צודק עד שבודקים).

ג. תיכנון בדיקות-משחק

כשנותנים את המשחק לשחקני-ניסוי לצורך `playtest`, כדאי להגדיר שאלות מסויימות שאתם רוצים לקבל עליהן תשובה, כגון: מהו הערך האופטימלי למאפיין מסויים? כמה עצמים מכל סוג צריכים להיות במשחק? וכו'.

הכינו לפחות $N+3$ שאלות מסוג זה, שהייתם רוצים לברר בעזרת משחקי-ניסוי.

ד. חלוקת אחריות

כדי שהצוות שלכם יתפקד בצורה טובה, הגדירו חלוקת-תפקידים ראשונית בין חברי הצוות (החלוקה לא קשיחה - יכולה להשתנות בעתיד). כמובן כולם עובדים יחד ועוזרים זה לזה, אבל חשוב שלכל נושא יהיה מישור שאחראי שהעניין יתבצע.