

## המשחק שלכם – בחירה

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

### 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. הדגשים הפעם הם:
- לכתוב את הדברים בצורה מפורטת ומעשית יותר – כהכנה לתיכנות.
- להוסיף תרשימים לכל סעיף – כדי שיהיה ברור איך המשחק שלכם יראה בכל שלב.
- ייתכן גם שתמצאו לשונות 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 מישהו שאחראי שהעניין יתבצע.