# **תסריט למצגת פרוטוטאיפ לדריו**

תוכן עניינים

[**תסריט למצגת פרוטוטאיפ לדריו** 1](#_Toc510956271)

[באר אינדיקציה (סעיף 3 במסמך לקראת UC3) 2](#_Toc510956272)

[נקודות חשובות לתסריט 2](#_Toc510956273)

[חלון שגיאות (שיפור גירסה 0.8.753 (מערכת הקפצת הודעות שגיאה)) 3](#_Toc510956274)

[נקודות חשובות לתסריט 3](#_Toc510956275)

[תורות (UC3 & UC13) 4](#_Toc510956276)

[נקודות חשובות לתסריט 4](#_Toc510956277)

[שליטה משלטים 5](#_Toc510956278)

[נקודות חשובות לתסריט 5](#_Toc510956279)

[שחקנית שנייה 6](#_Toc510956280)

[נקודות חשובות לתסריט 6](#_Toc510956281)

[התסריט 7](#_Toc510956282)

# באר אינדיקציה (סעיף 3 במסמך לקראת UC3)

## נקודות חשובות לתסריט

1. תחילת תור (כנראה ראשון), לבנות שדה (3), מנורת אוכל (כנראה ימנית) ראשונה נדלקת (ירוק). המטרה להראות איך נראה בניה רגילה של בניין סיפוק וסיפק קטגוריה.
2. לבנות מורד(35), מנורת בית בפנל (כנראה השמאלי) השני נדלקת (אדום). המטרה להראות איך נראה בניה רגילה של מורד ונעילת קטגוריה.
3. לבנות בית ספר(35) ועוד 3 שדות(9), המנורות הרלוונטיות (כנראה ימניות) נדלקות (ירוק) והמספר של האקסטרות עולה. המטרה עוד דוגמאות לבניית בנייני סיפוק והצגה ראשונית של קונספט האקסטרות.
4. בניית שני מורדים באי של השחקנית, מנורת הסכלה (כנראה ימנית) שנייה נדלקת (אדום) ומנורת אוכל (כנראה ימנית) שנייה מחליפה צבע (אדום). מטרה להראות איך נראה קניית מורדים של השחקנית השניה. להתעזר בסעיף הרלוונטי.
5. אין כסף אז נגמר התור. \*כנראה מורדים מופיעים במסדרת UC13.
6. בתחילת תור הבא נוסף פנל גוש בשני בצדדים, בצד של השחקנית (כנראה ימיני) מנורת אוכל שלישית נדלקת (ירוק) ומספר האקסטרות מתעדכן. מטרה להראות איך נראים תהליך של הוספת פנל ועדכון מספר האקסטרות.
7. יש כסף, לבנות בית חולים (75) ואז בית (60) ואז מפעל (40). מנורת בית (כנראה ימנית) נדלקת בזמן הנכון וסטטוס העבודה של פנל הגוש הראשון (כנראה הימיני) משתנה בזמן הנכון. מטרה להתחיל להראות תכונות שונות של בניינים שונים כאשר לא כולם מספקים, איך נוצר ונראה גוש זהב אקטיבי והצגה ראשונית של השפעות של מפעל.
8. אין כסף אז נגמר התור.
9. בתחילת התור הבא, יש כסף, הגוש שהיה אקטיבי מפסיק להיות כזה (צבע הגוש משתנה), המורדים שנקנו לפני שני תורות נעלמים המנורות הרלוונטיות מתעדכנות בהתאם, בונים עוד מפעל (40) סידור העבודה מתעדכן בהתאם. מטרה להראות מה קורה שגוש מפסיק להיות אקטיבי והצגה ראשונית של רעיון המפעלים האפקטיבים. \*זהו נכון לעכשיו חלק הזה בתסריט אבל יש עוד חלקים שלא התחשבתי בהם במהלך הכתיבה. כנראה בחלק הזה היריבה תקנה עוד מורד, ואחר כך השחקנית מבצר.

# חלון שגיאות (שיפור גירסה 0.8.753 (מערכת הקפצת הודעות שגיאה))

## נקודות חשובות לתסריט

1. בנקודה מסוימת (כנראה לקראת סוף התור הראשון) שאין עוד כסף השחקית מנסה לקנות עוד בניין מה שמפעיל את הטריגר של מערכת הודעות השגיאה. מופיעה ארבע פעמים השגיאה "אין מספיק זהב", השגיאות נעלמות בתזמון הנכון ואחר כך החלון. מטרה להראות את הרעיון הכללי של חלון השגיאות.

# תורות (UC3 & UC13)

## נקודות חשובות לתסריט

1. מבנה כללי של הצגת הUC3 ו13:
   1. תור מסתיים, נשמע צליל של סיום תור, אחרי חצי שניה מופיעה חלון הנקודות.
   2. ספירה של הבונוסים של השחקנית הראשונה
   3. ספירה של הבונוסים של השחקנית השנייה
   4. צליל מעבר
   5. שינוי הטקסט של השעון למאטה ל" Realizing Results"
   6. הכפלה של שני הספירות
   7. הצגת תוצאה סופית של שני השחקניות
   8. הצגת סכום כל התוצאות של שני השחקניות
   9. מימוש התוצאות של כל הבדיקות
   10. צליל מעבר
   11. התחלת ספירה לאחור לקראת תחילת התור הבאה
   12. צליל תחילת תור
2. הארות והערות לפי מצב התור התסריט:
   1. בתור הראשון מופיע מורד בכל אי כאשר כל אחד נוהל את מנורת בית בשני הצדדים בהתאמה. מנורת הבית הראשונה של הפנל הימיני ומנורת הבית השנייה בפנל השמאלי. מטרה להראות שמורדים יכולים להופיע באופן טיבעי.
   2. בתור שני נעלמים 3 באי של השחקנית (כנראה ימני). מורדים 2 בטיבעי ו1 מגוש אקטיבי. נעלם מורד אחד מהאי של היריבה. מטרה, להראות כמה שיותר נסיבות לעלמת מורדים.
   3. בתור השלישי נעלם המורד שהיריבה קנתה באותו תור כולל המורד שבאי שלה. שדה הראשון שנבנה באי של השחקנית נעלם. מטרה להראות עוד שיטות להעלמת מורדים, לא תמיד מורדים מופיעים בטיבעי ושדות יכולים להעלם רנדומלית.
3. גג

# שליטה משלטים

## נקודות חשובות לתסריט

# שחקנית שנייה

## נקודות חשובות לתסריט

# התסריט

1. תפריט חוקים
2. תפריט ראשי
3. הסבר קצר על לוח המשחק כולל כל התפריטים
4. אני שחקנית ימינית (שחקנית 1) ומשמאל דוגמא של שחקנית 2
5. בנית שדה אצלי
6. בנית מורד ממני (מופיע אצל שחקנית 2)
7. בנית אקסטה שדות אצלי
8. בנית שני מורדים אצלי (משחקנית 2)
9. גוש זהב אצלי
10. מבצר עצלה
11. שני מפעלים אצלי
12. בית חולים אצלי
13. סוף תור