

מטלה – בניית עולם ומציאת מסלול בעולמות דו- ותלת-ממדיים

בנושאים שלמדנו בשני השיעורים האחרונים יש המון רעיונות לשיפורים ומשחקים חדשים.

בחרו אחד מהרעיונות בקבצים שבתיקה זו :

- [Homework-1-scene-modeling](#) – בניית עולם ;
- [Homework-2-Player](#) – בקרת השחקן ;
- [Homework-3-AI](#) – בינה מלאכותית.

הרעיונות מתייחסים לעולם תלת-ממדי, אבל אתם יכולים גם לממש רעיונות דומים בעולם דו-ממדי (למשל בעזרת TileMap) לבחירתכם. ניתן להיעזר בקוד מההרצאה :

- עולם דו-ממדי : <https://github.com/erelsgl-at-ariel-gamedev/05-tilemap-pathfinding>
- עולם תלת-ממדי : <https://github.com/erelsgl-at-ariel-gamedev/06-3d-terrain-ai>

הגשה :

- העלו את המשחק ל itch.io. ודאו שאפשר להריץ את המשחק שלכם גם מדפדפן אחר / ממחשב אחר.
- העלו את הקוד ל github.com. הוסיפו קובץ README.md המסביר מה עשיתם ואיך בדיוק פתרתם את הבעיה - באיזה אלגוריתמים, רכיבים, טכניקות וכו' השתמשתם. הוסיפו קישורים לשורות-הקוד הרלבנטיות. ודאו שהקוד וה-readme ברורים וקריאים.
- הגישו במודל קישור לדף שלכם ב [itch](https://itch.io) וקישור לדף שלכם ב [github](https://github.com).
- אחד מחברי-הצוות יכול להגיש עבור כולם.