

מטלה - משחק חלליות דו-ממד - טיוטה

1. במשחק שיצרנו בכיתה, האויבים מגיעים בקצב קבוע לאורך כל המשחק. השתמשו בציר הזמן כדי לגרום לאויבים להגיע בקצב משתנה, על-פי קשת דרמטית בצורת "רכבת הרים". שחקו עם הפרמטרים עד שתגיעו לחוויית-שחקן טובה.
2. הוסיפו עוד $N+1$ סוגי שיפורים שונים ומגוונים.
- 3.