

מטלה – אנימציה וקול – טיוטה

1. במשחק שיצרנו בכיתה, האויבים מגיעים בקצב קבוע לאורך כל המשחק. השתמשו בציר הזמן של האנימציה כדי לגרום לאויבים להגיע בקצב משתנה, על-פי קשת דרמטית בצורת "רכבת הרים". שחקו עם הפרמטרים עד שתגיעו לחוויית-שחקן טובה.
2. [בנו משחק פק-מן עם אנימציה, ו UI].
- 3.