

המשחק שלכם – הכנה לתיכנות

א. סדרי עדיפויות

תיכנות משחק הוא תהליך מורכב עם הרבה הפתעות, והוא עשוי לקחת הרבה יותר זמן ממה שמתכננים בהתחלה. לכן חשוב כבר בהתחלה לקבוע סדרי-עדיפויות. עיברו על רכיבי המשחק שלכם מהמטלות הקודמות (רכיבים רשמיים, דרמטיים ודינמיים). בחרו מביניהם את שלושת הרכיבים או הנושאים שיהיה לכם חשוב ביותר לממש, על-מנת שהמשחק שלכם יעביר את חוויית השחקן הרצויה. סדרו אותם לפי סדר החשיבות בעיניכם. כשתתחילו לממש את המשחק שלכם, תממשו אותו לפי סדר העדיפות.

ב. תיכנון קוד

תכננו את מבנה-התוכנה של המשחק שלכם לפי הנושאים שלמדנו :

- מה יהיו עצמי-המשחק (GameObject) במשחק שלכם? איזה עצמים יהיו הורים/צאצאים של עצמים אחרים?
- מה יהיו הרכיבים (Component)? איזה רכיבים תרכיבו על כל עצם-משחק? נסו לתכנן רכיבים קטנים וממוקדים, הניתנים לשימוש חוזר.
- מה יהיו המאפיינים (שדות) של כל רכיב? איזה מהם יהיו ניתנים לשינוי מתוך ה-Inspector?
- מה יהיו ההתנהגויות (שיטות) של כל רכיב?

ג. תיכנון בדיקות-משחק

כשנותנים את המשחק לשחקני-ניסוי לצורך playtest, כדאי להגדיר שאלות מסויימות שאתם רוצים לקבל עליהן תשובה במסגרת הניסוי, כגון : מהו הערך האופטימלי למאפיין מסויים? כמה עצמים מכל סוג צריכים להיות במשחק? וכו'.

הכינו לפחות N+1 שאלות מסוג זה, שהייתם רוצים לברר בעזרת משחקי-ניסוי.