

## המשחק שלכם – 30 השניות הראשונות

בשלב זה אתם מכירים מספיק כלים כדי להתחיל לממש את המשחק המקורי שלכם.

### א. תיכנות

תכנתו ביוניטי את (לפחות) 30 השניות הראשונות של המשחק שלכם, בהתאם למה שכתבתם במטלה 5. התחשבו בהערות שקיבלתם מהצוות השני במטלה 6. הערות של שחקנים אחרים יכולות לעזור לכם לשפר באופן משמעותי את חוויית השחקן. שימו לב לנקודות הבאות:

- הבנה – המשחק צריך להיות ברור גם לשחקן מתחיל. השחקן צריך להבין מייד מה הוא אמור לעשות.
- עניין – המשחק צריך למשוך את השחקן להמשיך ולשחק בו מעבר ל-30 השניות הראשונות.
- הנדסת תוכנה – כמו שלמדנו בשיעורים: לבנות רכיבים קטנים וממוקדים, כל רכיב אחראי להתנהגות אחת בלבד; לבנות קוד גמיש שיאפשר לכם לכוון את כל המאפיינים מתוך העורך של יוניטי; לא להשתמש במספרי קסם בקוד.

הגשה:

- העלו את המשחק ל [itch.io](https://itch.io). ודאו שאפשר להריץ את המשחק שלכם גם מדפדפן אחר / ממחשב אחר.
- העלו את הקוד ל [github.com](https://github.com). הוסיפו קובץ README.md המסביר מה עשיתם - באיזה אלגוריתמים, רכיבים, טכניקות וכו' השתמשתם. הוסיפו קישורים לשורות-הקוד הרלבנטיות.
- 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.

### ב. בדיקות

לאחר התיכנות, יש לבצע בדיקות-משחק מקיפות באופן הבא:

- כל אחד מחברי-הצוות צריך לשחק במשחק כמה פעמים ולכתוב הערות.
- בנוסף לחברי-הצוות, חפשו עוד  $N+1$  אנשים שאינם מהקורס (נניח, בני-משפחה וחברים) שישחקו במשחק ויכתבו הערות.
- היעזרו בשאלות-הבדיקה שהכנתם במטלה 8: הציגו את השאלות האלו לשחקני-הניסוי שלכם, סכמו את התשובות שלהם (רצוי בטבלה), והסיקו מסקנות לגבי שיפור חוויית-השחקן.

הגשה:

- הגישו במודל מסמך pdf המפרט את תהליך הבדיקה, ההערות של שחקני הניסוי (מהצוות ומחוץ לצוות), ואיך שיפרתם את המשחק בעקבות ההערות.