

מטלה – דגמים והתנגשויות

א. משחק חלליות - שינויים ושיפורים

הורידו מגיטהב את הקוד של משחק-החלליות שבנינו בהרצאה (זה כאן <https://github.com/erelsgl-at-ariel/gamedev-5780-code> בתיקיה 2, הסצינה עם המספר הכי גבוה).

ודאו שאתם מבינים את הקוד, ובצעו לפחות שינוי אחד מתוך הרשימה הבאה:

1. החללית של השחקן לא נהרסת מייד כשהוא מתנגש באויב, אלא יש לו בתחילת המשחק 3 "נקודות פגיעה" (hit points), כל פגיעה באויב מורידה לו נקודה אחת, ורק כשהוא מגיע לאפס הוא נהרס.
2. מדי-פעם מופיע על המסך מגן, בנקודה אקראית. כשהשחקן מתנגש במגן, יש לו הגנה מפני פגיעת אויבים למשך מספר שניות. המגן הוא חד-פעמי (נעלם כשהשחקן אוסף אותו).
3. מדי-פעם מופיע על המסך תותח, במקום אקראי. כשהשחקן אוסף את התותח, הוא יכול לירות לייזר גדול וחזק יותר.
4. השחקן לא יכול לירות לייזרים בלי הפסקה, אלא חייב לחכות זמן מסוים (נניח חצי שניה) בין יריה ליריה הבאה.

[אם אתם מסתבכים, תוכלו למצוא הסבר בגיטהב של הקורס בתיקיה 6. אבל תנסו קודם לבד].

- בנוסף לשינוי אחד מהרשימה, הוסיפו לפחות שינוי אחד מקורי.

הגשה: העלו את המשחק עם השינויים שהוספתם ל itch.io.

ב. גבולות

כזכור, אחד הרכיבים הרשמיים בכל משחק הוא **גבולות**. כברירת-מחדל, במשחקים של יוניטי העולם הוא אינסופי ושטוח. הראו (ע"י משחקון מינימלי) איך להשתמש בקולידרים כדי ליצור:

1. עולם שטוח עם גבולות גלויים, כגון קירות או הרים או נהרות שאי-אפשר לעבור;
2. עולם שטוח עם גבולות בלתי-נראים; לדוגמה במשחק החלליות – כשהחלליות עוברות את החלק התחתון של המסך, הן נהרסות; כשהלייזר עובר את החלק העליון של המסך – הוא נהרס.
3. עולם עגול – כשהשחקן מגיע לצד אחד של העולם, הוא מופיע בצד השני;

הגשה: העלו את אחד המשחקונים שיצרתם ל itch.io.

ג. מימוש תהליכי-ליבה

כזכור, **תהליך-הליבה** הוא אוסף הפעולות המתבצעות שוב ושוב במהלך המשחק. הנושאים שלמדנו בשיעור הזה מאפשרים לכם כבר לממש תהליכי-ליבה של הרבה משחקים קלאסיים. ממשו את תהליך-הליבה באחד מהמשחקים הבאים לפי בחירתכם:

1. [Jumper frog](https://www.youtube.com/watch?v=Jumper_frog) – צפרדע צריך לעבור את הכביש בלי להיפגע ממכוניות. הרעיון: צרו שלושה מסלולים שידמו את הכביש, וצרו spawner לכל נתיב שמתזמן את האובייקט שמייצג את המכוניות בזמן אקראי כלשהו. בנו קוד שמזיז את המכוניות בתנועה רציפה מימין לשמאל (או ההפך), ואת השחקן בהתאם

לקלט ממקשי החיצים. השתמשו בטריגר כדי לבדוק אם השחקן נדרס בדרך, ובטריגר אחר כדי לבדוק אם השחקן הגיע לצד השני בהצלחה.

2. Guitar Hero - יש spawner שמתזמן רנדומלית קוביות שיורדות מהחלק העליון של המסך, הצבע של הקוביות נבחר בצורה אקראית מבין שלושה צבעים, וכאשר הקובייה מתנגשת באובייקט אחר שנמצא בתחתית המסך על השחקן ללחוץ על המקש המתאים בהתאם לצבע הקובייה. למשל מקשים $z=$ אדום, $x=$ כחול, $c=$ צהוב. לשינוי צבע אובייקט בזמן משחק מומלץ להיעזר [בזה](#).

3. דו קרב: בנו משחק דו קרב יריות בין שני אובייקטי קובייה. השחקנים יזוזו משני קלטים שונים במקלדת (למשל קובייה אחת תזוז מהחצים והשנייה מהמקשים a,s,d,w) הקוביות צריכות לעמוד אחת מול השנייה כמו כן שימו לב שהכיוון של הלייזר של כל קובייה צריך להתאים למיקום של הדמות שיוורה אותו. המנצח הוא מי שהצליח לפגוע שלוש פעמים בקובייה היריבה.

4. [Tetris racing](#) - השחקן הוא מכונית, והוא צריך להיזהר לא להתנגש במכוניות שמגיעות מהכיוון השני במסלול שלו. שימו לב שהשחקן זז רק על ציר ה- x . אם תרצו לשפר את המשחק הגדירו את התנועה של המכוניות האחרות מציר ה- z במקום מציר ה- y , והמצלמה קצת מעל לשחקן, כך המשחק ירגיש יותר ייחודי.

5. [Bubble Trouble](#) - בועות גדולות נוצרות באקראי, השחקן צריך להיזהר לא להתנגש בהן, וצריך לפוצץ אותן בעזרת חוט. כשהוא מפוצץ בועה, היא מתפצלת לשתי בועות קטנות יותר, וכן הלאה, עד שהבועות נעלמות.

6. כל משחק קלאסי אחר שאפשר לממש מאובייקטים בסיסיים והתנגשויות.

שימו לב: אין צורך לממש את כל המשחק (עם כמה רמות, חיים, ניקוד, גרפיקה וכו'), אלא רק את תהליך-ההליבה.

הגשה: העלו את המשחק שבחרתם ל [itch.io](#).

ד. סי שארפ: (גם את המטלות ב $c\#$ יש לעלות לגיטהאב כמתואר לעיל)

בצעו אחת מהמשימות הבאות לבחירתכם:

1. [BFS](#) - כיתבו מימוש של אלגוריתם BFS בשפת $C\#$. בנו אותו באופן גנרי ככל האפשר. ייתכן שנשתמש בזה בהמשך למציאת מסלול במשחק.

2. [איקס מיקס דריקס](#) - כתבו משחק איקס עיגול ב- $C\#$ נסו לבנות את המשחק כך שהשחקן ישחק נגד המחשב (כמין AI).

3. [איש תלוי](#) - כתבו משחק איש תלוי ב- $C\#$ (אוצר מילים באנגלית).

4 [איש במבוך](#) - בנו משחק של איש יוצא ממבוך, השחקן ימוקס בתוך המבוך ויצטרך לצאת החוצה. התנועה שלו תהיה לפי המקשים של החצים: ימינה שמאלה למעלה ולמטה. תמונה להמחשה (אין צורך במבוך גדול):



הגשה: קוד + דוגמאות הרצה בגיטהאב.