# המשחק שלכם – מסמך עיצוב ותיכנון

א. בחרו רעיון **אחד** מבין הרעיונות שפיתחתם במטלות הקודמות.

ב. הכינו מסמך המתאר את הרעיון, כולל:

* סיכום רכיבי המשחק (רשמיים, דרמטיים ודינמיים) כפי שתיארתם במטלות הקודמות;
* ציורי-מסך ושרטוטים אחרים הממחישים כל אחד מהרכיבים;
* השוואה ל"מתחרים" העיקריים – משחקים דומים הקיימים בשוק;
* "[נאום מעלית](https://he.wikipedia.org/wiki/%D7%A0%D7%90%D7%95%D7%9D_%D7%9E%D7%A2%D7%9C%D7%99%D7%AA)" – טקסט המתאר את המשחק שלכם בצורה מושכת ומעניינת בשלושים שניות (אם תפגשו משקיע במעלית והוא ישאל אתכם "מה אתם עושים?" תצטרכו לשכנע אותו בשלושים שניות שכדאי לו להשקיע בכם...).

ג. מבין כל הפרטים שאתם רוצים שיהיו במשחק הסופי, בחרו את שלושת הפרטים **החשובים ביותר** בעיניכם – הפרטים שהכי חשוב לכם שייכנסו לדגם שתיצרו, כדי שהדגם יעביר את חוויית השחקן הרצויה. דרגו אותם לפי סדר עדיפויות.

[ד. הכינו דגם סכימטי מנייר הממחיש את שלושת הפרטים החשובים ביותר בעיניכם. הדגם יכול לכלול קלפים, מפות וכד'. הוא לא צריך לכלול את כל המשחק אלא רק את ההיבטים החשובים ביותר שלו.]

ה. החליפו את המסמך שלכם [ואת הדגם מנייר] עם קבוצה אחרת, וכתבו אחד לשני הערות מפורטות לגבי העיצוב והתיכנון.

ד. אנחנו רק התחלנו ללמוד על סביבת יוניטי, ועדיין לא יודעים מה בדיוק אפשר ואי-אפשר לעשות בסביבה הזאת, אולם אתם יכולים כבר לנסות לחשוב איזה יכולות של יוניטי תצטרכו כדי לממש את המשחק. ענו על השאלות הבאות

* מה יהיו עצמי-המשחק (GameObject) במשחק שלכם? איזה עצמים יהיו הורים/צאצאים של עצמים אחרים?
* מה יהיו הרכיבים (Component) של כל עצם-משחק?
* מה יהיו השדות והשיטות בכל רכיב?
* רשמו לפחות N+1 יכולות של יוניטי, שעדיין לא למדנו עליהן, אבל ייתכן שתצטרכו כדי לממש את המשחק [ייתכן שהרשימה שתכינו תעזור לי להחליט איזה נושאים ללמד בהמשך].
* רשמו לפחות N+1 שאלות עיצוביות שהייתם רוצים לענות עליהן ע"י בניית אבטיפוס דיגיטלי ביוניטי וביצוע בדיקת-משחק (playtest).