# המשחק שלכם – בדיקת מסמך העיצוב, והכנה לתיכנות

## א. בדיקות

החליפו את מסמך העיצוב שיצרתם במטלה הקודמת, ואת הדגם מנייר, עם צוות אחר.

כתבו לצוות השני הערות מנקודת-מבט של שחקנים פוטנציאליים. בפרט:

* האם שם המשחק, והתיאור הקצר שלו, מספיק מושך אתכם כשחקנים להוריד את המשחק ולשחק בו? אם לא, הציעו שיפורים.
* לגבי כל אחד מרכיבי המשחק המתוארים במסמך – עד כמה הרכיב הזה לדעתכם תורם לחוויית-השחקן? איך לדעתכם אפשר לשפר אותו?
* במה הרעיון הזה טוב יותר / טוב פחות ממשחקים אחרים דומים שאתם מכירים?
* שחקו בדגם מנייר של הצוות השני (כל חבר-צוות בנפרד), ותארו את חוויית-השחקן שלכם.

## ב. הכנה לתיכנות

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).