# המשחק שלכם – 30 השניות הראשונות

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

תכנתו ביוניטי את 30 השניות הראשונות של המשחק שלכם, בהתאם לתוכנית שהכנתם במטלות הקודמות, ותוך התחשבות בהערות שקיבלתם.

**דגשים**:

* 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 לכוונן את כל המאפיינים מתוך העורך של יוניטי; לא להשתמש במספרי קסם בקוד.
* בדיקות – כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע בדיקת-משחק (playtest) ולכתוב הערות.

הגשה:

* העלו את המשחק ל itch.io. ודאו שאפשר להריץ את המשחק שלכם גם מדפדפן אחר / ממחשב אחר.
* העלו את הקוד ל github.com. הוסיפו קובץ README.md המסביר מה עשיתם - באיזה אלגוריתמים, רכיבים, טכניקות וכו' השתמשתם. הוסיפו קישורים לשורות-הקוד הרלבנטיות. ודאו שהקוד וה-readme ברורים וקריאים.
* הגישו במודל קישור לדף שלכם ב itch וקישור לדף שלכם ב github.
* אחד מחברי-הצוות יכול להגיש עבור כולם.