# מטלה – יריות התנגשויות והשהיות – טיוטה

1. שנו את הקוד של המשחק כך שהשחקן יצטרך לחכות קצת בין היריות, ולא יוכל לירות הרבה לייזרים בבת אחת. כמובן ההשהייה צריכה להיות ניתנת לשינוי מתוך העורך של יוניטי.

2. השתמשו במנגנון ההתנגשויות כדי ליצור רובוט שיכול למצוא את הדרך במבוך הבנוי מקירות – הרובוט פשוט פונה ימינה בכל פעם שהוא נתקל בקיר.

3. השתמשו במנגנון ההתנגשויות כדי לגרום לכך, שאם השחקן מגיע לצד אחד של המסך, הוא יופיע מהצד השני (כמו בעולם עגול).

4. בנו משחק פשוט המדמה תור אחד במשחק ביליארד: השחקן צריך לבחור לאיזה כיוון לירות את הכדור, ומכאן והלאה הכדור פוגע בקירות המסך בהתאם לחוקי הפיסיקה, עד שהוא מגיע לחור-הניצחון או לחור-ההפסד.

5. צרו פרוייקט חדש ביוניטי והוסיפו לו אובייקטים עם RigidBody ו RigidBody2D. שחקו עם השדות השונים שלהם, נסו להבין מה הם עושים, והדגימו. אם אתם לא מצליחים להבין, חפשו מידע בתיעוד של יוניטי באינטרנט.

6.

[המשך יבוא...]