

המשחק שלכם – רכיבים דינאמיים ותיכנון קוד

1. איזה **עצמים** (GameObject) יהיו במשחק שלכם? מתי כל אחד מהעצמים ייווצר / ייהרס?
2. איזה **רכיבים** (Component) יהיו במשחק שלכם? איזה מהם תרכיבו על כל עצם-משחק?
 - איך תתכננו את הרכיבים כך שיהיו קטנים וממוקדים וניתנים לשימוש חוזר?
3. מה יהיו **המאפיינים** (שדות) של כל רכיב?
 - איך תקבעו את המאפיינים המספריים כך שהמשחק יהיה מאוזן? הציעו מספרים התחלתיים הגיוניים; הסבירו את החישוב שביצעתם כדי להגיע למספרים אלה.
 - איזה מאפיינים יהיו ניתנים לשינוי ע"י המעצבים (דרך ה Inspector), ואיזה יוגדרו כקבועים בקוד?
4. מה יהיו **ההתנהגויות** (שיטות) של כל רכיב?
 - אילו תופעות מורכבות ייווצרו בעולם של המשחק, כתוצאה מכללי-ההתנהגות פשוטים של עצמים שונים?
5. כמה ואיזה **מידע** בדיוק יהיה לשחקן על מצב המשחק בכל רגע? איך השחקן יקבל מידע על מצב המשחק?
 - מה תהיה נקודת-המבט של השחקן על העולם? מדוע בחרתם בנקודת-מבט זו?
6. מה תהיה שיטת ה**שליטה** של השחקן על מצב המשחק: האם השליטה שלו תהיה ישירה או עקיפה? האם בזמן-אמת או לפי תורות? בעזרת המקלדת/העכבר/שיטה אחרת?
7. מה יהיו ה**בחירות** שהשחקנים שלכם יצטרכו לבצע תוך-כדי המשחק? אילו **אסטרטגיות** שונות הם יוכלו להפעיל כדי לנצח במשחק?
8. האם יש מערכת **כלכלית** היכולה להתאים למשחק שלכם – פנימית (מסחר בתוך המשחק) או חיצונית (מסחר מחוץ למשחק)?

דברד: באחת משתי דרכים לבחירתכם:

- בקובץ מארק-דאון חדש `dynamic.md` במאגר גיטהאב שלכם;
- בדף ויקי חדש (לחצו על "wiki" בדף הראשי של המאגר שלכם בגיטהאב, וצרו דף חדש).