## עבודת הגשה : משחק

יש להמשיך את המטלה הקודמת ולשפר את האפליקציה בצורה הבאה:

- מספר הנתיבים יגדל משלוש לחמש

- האפליקציה תדגום את מיקום השחקן ותצמיד אותו לרשומה שתישמר ב-DB. תשתמשו בכל כלי שתרצו, אפשר בהחלט עם Json וSharedPreferences.

- לאחר סיום כל משחק, במידה והמשתמש קיבל ניקוד המאפשר כניסה לעשרת הגדולים, יש להכניס את הפרטים של המשחק ל-high scores (צריך לשמור את המיקום באמצעות בשיטה כלשהי שתבחרו, בנוסף גם את שם השחקן והניקוד).

- כשצופים ב-scores יש להציג את מיקום השחקן, שהיה בזמן המשחק, על גבי מפה וגם על גבי טבלה (על המסך להיות חצוי תוך שימוש ב-fragments). נלמד בשיעור הקרוב.

- בנוסף למכשולים יש לשחרר גם פרסים (לדוגמה: מטבע, שק כסף, לב וכו׳) המגדיל את סך הנקודות.

- תזוזה באמצעות הסנסורים: כשהמכשיר מוטה ימינה, השחקן יזוז ימינה ולהפך, אם המכשיר יוטה שמאלה השחקן יזוז שמאלה. הפיצ׳ר הזה יהיה זמין להפעלה או לכיבוי דרך ההגדרות.

בונוס:

הטייה קדימה של המכשיר תגרום למהירות לעלות, הטייה אחורה תגרום למהירות להאט - (לבחירתכם, לא בהכרח בהתאמה לסדר הזה).

הערות נוספות:

\* יש לתקן את כל ההערות שהופיעו במטלה הקודמת (שלא לדבר על קריסות).

\* תנו אייקון לאפליקציה שלכם.

\* הערות שחזרו על עצמן ברוב ההגשות במטלה הקודמת:

\* שימוש ב-hard coded strings, גם כאשר מדובר בשמות קבצים, keys או הצגה ב-UI. זה חינוך רע וגורם לעבודת תחזוקה קשה יותר בעתיד ככל שהפרויקט מתקדם ותופס נפח.

\* אין באמת התייחסות ל-lifecycle של ה-activity ונראה כי העמסתם הכל בתוך ה-onCreate ללא מחשבה על מה שקורה אח״כ, בנוסף חשוב להבין באיזה שלב מתרחש האירוע onCreate.