

פיתוח משחקי מחשב - מטלה 4

מגיש: דניאל זקן

א. שינוי ושיפור המשחק מהשיעור

- מימשתי את 6 :

6. שנו את גבולות המשחק – הפכו את העולם לעולם עגול – כשהשחקן מגיע לצד אחד של העולם, הוא מופיע בצד השני (השתמשו ברכיבי-התנגשות ולא במספרי-קסם).

בנוסף לשינוי מהרשימה, הוסיפו לפחות שינוי אחד מקורי.

- השינוי המקורי שהוספתי הוא פצצה(רק פעמיים אפשר להשתמש בה) שהורגת אל כל האוייבים/צלחות שכרגע קיימים.

<https://github.com/GameDevelopment-Daniel/02-prefabs-triggers>

<https://daniel-zaken.itch.io/02-prefabs-triggers-improve>

ב. מימוש תהליכי-ליבה

- בחרתי לעשות את Pac Man 5 :

5. Pac Man – צריך לעבור במבוך ולאכול את כל הנקודות בלי להתנגש ברוחות רפאים. יש נקודות מיוחדות שנותנות חסינות למשך מספר שניות.

<https://daniel-zaken.itch.io/pac-man>

<https://github.com/GameDevelopment-Daniel/Pac-Man>