

פרק א

- הפרויקט שבחרתי לעשות עליו הוא space invaders.
- שנכנסים למשחק רואים תמונת פתיחה שמסבירה איך לתפעל את המשחק.
- אם מפסידים רואים תמונה של הפסד.
- אם מנצחים רואים תמונה של ניצחון.
- האובייקטים המרכזים במשחק הם: חייזרים, החללית של השחקן ושני הפסים הצהובים בצד של המסך.
- החייזרים: החייזרים זזים בתנועה קבועה המסלול שלהם הוא (1) שמאלה (2) למטה (3) ימינה (4) למטה וחוזר חלילה.
- החללית: החללית מסמנת את השחקן (אתה) היא יכולה לזוז על ציר ה-X ושולטים בה בעזרת החצים.
- בנוסף החללית יכולה לירות בקווי ישר קלפי מעלה על ציר ה-Y על ידי לחיצה על חץ למעלה.
- הפסים הצהובים: מטרת הפסים הצהובים היא להראות את הגבול של החייזרים. כאשר החייזרים יגיעו לפסים הצהובים השחקן מפסיד ונגמר המשחק.

פרק ב – רפלקציה

- בחרתי בפרויקט זה בגלל כמה סיבות, הסיבה הראשונה היא ש space invaders הוא משחק מאוד מוכר ופשוט להבנת המשתמש. הסיבה השניה היא ש space invaders היה אחד המשחקים הראשונים שבהם שיחקתי במחשב.
- במהלך בניית הפרויקט נתקלתי בשתי בעיות מרכזיות:
 - הראשונה היתה לצייר את כל האובייקטים ביחד כדי לא לתקוע את המשחק.
 - הבעיה השניה שנתקלתי בה היתה לגרום לחללית ולחייזרים לזוז בזמנים שונים.
- לצערי לא מימשתי את כל מה שתכננתי בפרויקט בגלל חוסר בזמן ולחץ לימודי במקצועות אחרים.
- אם יכולתי להמשיך, היתי מוסיף שהחייזרים זזים מהר יותר ככול שהם יותר נמוכים כמו במשחק המקורי.