

Zombie Land

מנחה: ד"ר עמית בן בסט

מגישים: אביה סמילה וליטל בן דוד

רקע:

- משחק יריות 2.5D קואופרטיבי (בעל ממד עומק).
- מגוון רחב של נשקים.
- מגוון של אויבים בעלי תכונות שונות.
- שלב מיוחד המשתמש באלגוריתם A^* , בשלב זה המתרחש לאחר שהשחקן איבד את כל פסילותיו ומקבל הזדמנות אחרונה לחזור למשחק אם יעמוד במטרת השלב. בשלב זה יש שימוש באלגוריתם הנ"ל באמצעות אויב מתוחכם המחפש את הדרך הקצרה ביותר להגיע לשחקן תוך הימנעות ממכשולים.

תיאור המערכת:

האלגוריתם העיקרי מאחורי המשחק:

בשלב ההישרדות שלנו פיזרנו מכשולים והשתמשנו בשני סקריפטים המממשים את אלגוריתם חיפוש A^* - סקריפט אחד מטרתו לעבור על המשטח ה"הליך" ולמפות אותו בגרפים, כאשר לאויב שלנו מוצמד סקריפט שסורק את הגרפים ומחזיר את הגרף הכדאי ביותר על מנת להגיע לשחקן בדרך הקצרה ביותר תוך הימנעות מהמכשולים שפיזרנו.

אמצעים טכנולוגיים:

Unity – סביבת הפיתוח העיקרית שלנו שבה אפיינו את סביבת המשחק, אובייקטים, אנימציות וכו'. **Visual**

Studio – IDE העיקרי שלנו לתכנות סקריפטים ב-C#.

Photoshop – עריכת איורים מסוימים הקשורים למשחק, הוספת איורים, עיצוב UI וכו'.