

משחק החקירה

אנחנו יוצרים משחק חקירה.
לכדנו סוכנים איראניים, ואנחנו רוצים לחשוף את הכוונות שלהם.

במשחק קיימות שתי ישויות עיקריות:

1. סוכן איראני – מגיע בדרגות שונות (זוטר, מ"כ, מ"פ, בכיר)

2. סנסור – מסוגים שונים (תנועה, תרמי, סולרי ועוד)

לב המשחק – החקירה:

- בכל תור, ניתן להצמיד סנסור לסוכן האיראני.
- לכל סוכן יש מספר סנסורים שמצמידים לו עד שייחשף – בהתאם לדרג.
- לכל סוכן יש "תמהיל סודי" של סוגי סנסורים שמסוגלים לחשוף אותו.
- השחקן אינו יודע מראש את התמהיל הזה – ואנחנו מבצעים ניסוי וטעיה.


כיצד מתבצעת החקירה?

- הסנסור מופעל (Activate)
- הסוכן מחזיר את כמות הסנסורים הנכונים שמוצמדים לו (לדוגמה: 1/2)
- כשכל הסנסורים הנכונים מוצמדים → הסוכן נחשף (לדוגמה: 2/2)

דוגמה:

סוכן זוטר (2 סנסורים – תרמי + תרמי)

תור 1: מוצמד סנסור תרמי → תשובה: 1/2

תור 2: מוצמד עוד אחד → תשובה: 2/2 → נחשף 

בהמשך:

- סוכנים בכירים מבצעים התקפת נגד (Counterattack) כל מספר תורות.
- יש סנסורים מתקדמים בעלי יכולות מיוחדות.
- שמירת מידע ושליפתו מתוך MySQL

שלב ראשון – גרסת בסיס (MVP)

בשלב זה:

- סוכן איראני מסוג אחד – זוטרי
- 2 סנסורים שנדרשים כדי לחשוף אותו
- אין התקפת נגד
- 2 סוגי סנסורים – זהים חוץ מהשם, ללא יכולות מיוחדות

משימות פיתוח:

- יצירת **סוכן איראני** עם מערך חולשות סודי של 2 סנסורים (יכול להיות מאותו סוג)
- יצירת **מערך סנסורים מוצמדים** ריק
- יצירת סנסורים עם שם + פעולה (**Activate**)
- מתודת **Activate** מפעילה את כל הסנסורים ומחזירה כמה מהם תואמים למערך החולשות
- תפריט שואל את השחקן איזה סנסור להוסיף
- המשך משחק עד שהתשובה היא X/X → הסוכן נחשף

שימו לב:

יש לבנות קלאסים מתאימים עבור:

- **Sensor**
- **IranianAgent**
- **Game/InvestigationManager**

GIT & GITHUB

- ליצור ריפו חדש
- לעבוד על ענף נפרד בשביל כל FEATURE
- לעשות קומיטים ולדחוף אותם.
- לעשות PR וMERGE לתוך MAIN דרך GITHUB.

שלב שני – הרחבה

תוספות בשלב זה:

1. סנסור מסוג חדש: **Pulse Sensor**

- נשבר לאחר 3 הפעלות של **Activate**

2. סוג חדש של סוכן איראני - **Squad Leader**:

- 4 סנסורים
- מבצע **התקפת נגד** פעם ב-3 תורות → מסיר סנסור מוצמד

כללים חדשים:

- ה-**Counter Attack** מופעל כחלק מהחקירה אם הסוכן תומך בזה
- לפני שמתקדמים לסוכן המשודרג, יש לנצח קודם את הסוכן הבסיסי
- התחלת סידור לפי עקרונות OOP ו-SOLID
- **שמירת מידע על שחקנים** – כולל הסוכן הבכיר ביותר שחשפו עד כה (לקביעת רמת קושי)

סוגי סנסורים (בהמשך המשחק)

Sensor Type	Description
Audio Sensor	Basic sensor. No special ability.
Thermal Sensor	Reveals one correct sensor type from the secret list.
Pulse Sensor	Breaks after 3 activations.
Motion Sensor	Can activate 3 times total, then breaks.

Magnetic Sensor	Cancels terrorist counterattack twice if matched correctly.
Signal Sensor	Reveals one field of information about the terrorist (e.g., rank).
Light Sensor	Reveals 2 fields of information about the terrorist (e.g., affiliation).

סוגי סוכנים והתנהגותם

Rank	Sensor Slots	Counterattack Behavior
Foot Soldier	2	No counterattack
Squad Leader	4	Every 3 turns: removes 1 random sensor
Senior Commander	6	Every 3 turns: removes 2 random sensors
Organization Leader	8	Every 3 turns: removes 1 sensor
Every 10 turns: resets weakness list and removes all attached sensors		