**עדכון סטטוס – 15/11/2021**

* עדכננו גרסאות במנוע Unity לגרסה 2021.2.1f1 ופתחנו פרויקט חדש הממוקם ברפוסיטורי של הפרויקט שלנו בGithub
* התחלנו לעבוד על התכנון המעמיק אשר כלל עד כה את איך יראה מסך הפתיחה של המשחק והאפשרויות השונות שיש למשתמש בעת הכניסה, וכן התחלנו לעבוד על מכניקת המשחק אשר כולל עד כה:
* קיבולת המשאבים לכל שחקן
* עלויות הבניינים
* עלויות הכשרה למגויס לפי יחידה בבנייני ההכשרה השונים
* הסבר על הסטאטיים של היחידות
* פירוט עבור כל סוג של חייל את חוזק פגיעתו, הגנתו, מרחק הפגיעה שלו, זמן הטעינה בין התקפה אחת לשנייה ומהירות (מספר בלוקים לשנייה).
* יצרנו 2 דיאגרמות:
* דיאגרמה אחת מציגה את התהליכי הכשרה למגויס דרך הבניינים השונים והמסלולים האפשריים להכשרת הלוחמים
* דיאגרמה אחרת מציגה את מסכי אפשרויות התפריט השונות המוצעות לשחקן בעת פתיחת המשחק

הקבצים שיצרנו/עדכננו ברפוסיטורי:

* תיקיית הפרוייקט בUnity בשם: "Assemble Z' Army - Project 2022"
* בתיקיה דוחות: קובץ Word בשם "תכנון מעמיק"
* בתיקייה דיאגרמות הנמצאת בתיקיית דוחות: 2 קבצי הדיאגרמות

בכדי לפתוח את הדיאגרמות יש להוריד את התוכנה draw.io בקישור: <https://draw-io.en.softonic.com/>