

מטלה שבועית – בניית עולם ומציאת מסלול בעולמות דו- ותלת-ממדיים

בחרו N+1 רעיונות מתוך הקבצים בתיקה זו :

- [Homework-1-scene-modeling](#) – בניית עולם ;
- [Homework-2-Player](#) – בקרת השחקן ;
- [Homework-3-AI](#) – בינה מלאכותית.

ניתן להשתמש בקוד מהשיעור : <https://github.com/gamedev-at-ariel/06-3d-terrain-ai>

לחילופין, אם המשחק המקורי שלכם הוא תלת-ממדי, אתם יכולים להתחיל לממש אותו.

הגשה כרגיל: המשחק באיץ' והקוד בגיטהאב, עם הסברים וקישורים הדדיים ביניהם.

המלצות :

- כדי שהגיטהאב שלכם לא יתמלא בקבצים גדולים, לפני שאתם מבצעים commit ראשון, בדקו את גודל התיקה שלכם בעזרת TreeSize או כלי דומה. אם התיקה Assets גדולה מ-100 מ"ב, נסו להקטין קבצים בעזרת ImageResizer או כלי דומה.
- אם כבר עשיתם commit עם קבצים גדולים, זה אבוד – הקבצים הגדולים יישארו שם גם אם תקטינו אותם. במצב זה יש לפתוח מאגר (repository) חדש, להעתיק את כל הקבצים לשם ולהגיש מחדש.