

המשחק שלכם – 30 השניות הראשונות

בשלב זה אתם מכירים מספיק כלים כדי להתחיל לממש את המשחק המקורי שלכם.

תכנתו ביוניטי קטע באורך של 30 שניות לפחות מתוך המשחק שלכם, בהתאם לתכנון מהמטלות הקודמות.

דגשים למימוש:

- הבנה – המשחק צריך להיות ברור גם לשחקן מתחיל. השחקן צריך להבין מייד מה הוא אמור לעשות.
- חווייה – הקטע אמור להעביר את חוויית-השחקן העיקרית, כפי שהגדרתם אותה בשלב הרעיון בתחילת הסמסטר.
- עניין – המשחק צריך למשוך את השחקן להמשיך ולשחק בו מעבר ל-30 שניות.
- הנדסת תוכנה –רכיבים קטנים וממוקדים, כל רכיב אחראי להתנהגות אחת בלבד; קוד גמיש שיאפשר לכם לכוון את כל המאפיינים מתוך העורך של יוניטי; לא להשתמש במספרי קסם בקוד.
- תיעוד מלא של הקוד – גם בגוף הקוד וגם ברידמי, עם קישורים לשורות הקוד הרלבנטיות.
- בדיקות-יחידה לכל רכיב לא טריביאלי (כגון אלגוריתם או מבנה-נתונים).

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