

המשחק שלכם – 30 השניות הראשונות

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

א. תיכנות

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 לכווון 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.

ב. בדיקות

לאחר התיכנות, יש לבצע בדיקות-משחק מקיפות באופן הבא:

- כל אחד מחברי-הצוות צריך לשחק במשחק כמה פעמים ולכתוב הערות.
- בנוסף לחברי-הצוות, חפשו עוד $N+1$ אנשים שאינם מהקורס (נניח, בני-משפחה וחברים) שישחקו במשחק ויכתבו הערות. חשוב לקבל הערות גם מאנשים שאינם מכירים את המשחק.
- היעזרו בשאלות-הבדיקה שהכנתם במטלה קודמת: הציגו את השאלות האלו לשחקני-הניסוי שלכם, סכמו את התשובות שלהם (רצוי בטבלה), והסיקו מסקנות לגבי שיפור חוויית-השחקן.

הגשה:

- הגישו במודל מסמך pdf המפרט את תהליך הבדיקה, ההערות של שחקני הניסוי (מהצוות ומחוץ לצוות), ואיך שיפרתם את המשחק בעקבות ההערות.