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

בנושאים שלמדנו בשני השיעורים האחרונים יש המון רעיונות לשיפורים ומשחקים חדשים.

בחרו אחד מהרעיונות בקבצים שבתיקיה זו:

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

הרעיונות מתייחסים לעולם תלת-ממדי, אבל אתם יכולים גם לממש רעיונות דומים בעולם דו-ממדי (למשל בעזרת TileMap) לבחירתכם. ניתן להיעזר בקוד מההרצאה:

* עולם דו-ממדי: <https://github.com/gamedev-at-ariel/05-tilemap-pathfinding>
* עולם תלת-ממדי: <https://github.com/gamedev-at-ariel/06-3d-terrain-ai>

הגשה:

* העלו את המשחק ל itch.io. *ודאו שאפשר להריץ את המשחק שלכם גם מדפדפן אחר / ממחשב אחר*.
* העלו את הקוד ל github.com. הוסיפו קובץ README.md המסביר מה עשיתם ואיך בדיוק פתרתם את הבעיה - באיזה אלגוריתמים, רכיבים, טכניקות וכו' השתמשתם. הוסיפו קישורים לשורות-הקוד הרלבנטיות. ודאו שהקוד וה-readme ברורים וקריאים.
* הגישו במודל קישור לדף שלכם ב itch וקישור לדף שלכם ב github.
* אחד מחברי-הצוות יכול להגיש עבור כולם.