

## המשחק שלכם

### 0. תיקון תקלות

אם עדיין לא עשיתם זאת, תקנו את כל התקלות שהתגלו במשחק שלכם בשבועות הקודמים.

### א. תכנון בדיקות-משחק

כשנותנים את המשחק לשחקני-ניסוי לצורך playtest, יש להגדיר מראש שאלות מסויימות שאתם רוצים לקבל עליהן תשובה, כגון: מהו הערך האופטימלי למאפיין מסויים? כמה עצמים מכל סוג צריכים להיות במשחק? וכו'. הכינו לפחות  $N+3$  שאלות מסוג זה, שהייתם רוצים לברר בעזרת משחקי-ניסוי ( $N$  = מספר חברי הצוות).

### ב. תהליך הפתיחה

במטלה קודמת בניתם את תהליך-הליבה של המשחק שלכם. הוסיפו את שדות ה־ $\square$  ו־ $\square$  שזד של המשחק – 30 השניות הראשונות של המשחק. דגשים:

- דאגו – השניות הראשונות מסבירות לשחקן באופן ברור מה הוא אמור לעשות.
- חשד – השניות הראשונות מעבירות את חוויית-השחקן העיקרית כפי שהוגדרה בשלב הרעיון.
- עניין – השניות הראשונות אמורות למשוך את השחקן להמשיך ולשחק 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 (ולא מתוך קבועים 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).

### ג. בניית עולם

- בנו ביוניטי את העולם של המשחק שלכם. השתמשו בכלים שלמדנו בשיעורים הקודמים לפי הצורך – פלטפורמות, רכיבים פיסיקליים, מפת אריחים וכו'.
- אם המשחק שלכם נועד להיות תלת-ממדי, אתם יכולים לבחירתכם להגיש את המטלה בשבוע הבא, אחרי שנלמד על בניית עולם בשלושה ממדים.

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