

המשחק שלכם

א. תיכנון רכיבים דינאמיים

1. איזה **עצמים** (GameObject) יש במשחק שלכם? מתי כל אחד מהעצמים נוצר / נהרס?
2. איזה **רכיבים** (Component) יש במשחק שלכם? איזה מהם תרכיבו על כל עצם-משחק?
 - איך תתכננו את הרכיבים כך שיהיו קטנים וממוקדים וניתנים לשימוש חוזר?
3. מה **המאפיינים** (שדות) של כל רכיב?
 - איך תקבעו את המאפיינים המספריים כך שהמשחק יהיה מאוזן? הציעו מספרים התחלתיים הגיוניים; הסבירו את החישוב שביצעתם כדי להגיע למספרים אלה.
 - איזה מאפיינים ניתנים לשינוי ע"י המעצבים (דרך ה Inspector), ואיזה מוגדרים כקבועים בקוד?
4. מה **ההתנהגויות** (שיטות) של כל רכיב?
 - אילו תופעות מורכבות נוצרות בעולם של המשחק, כתוצאה מכללי-ההתנהגות פשוטים של עצמים שונים?
5. כמה ואיזה **מידע** בדיוק יש לשחקן על מצב המשחק בכל רגע? איך השחקן מקבל מידע על מצב המשחק?
 - מה תהיה נקודת-המבט של השחקן על העולם? מדוע בחרתם בנקודת-מבט זו?
6. מה שיטת **השליטה** של השחקן על מצב המשחק: האם השליטה שלו ישירה או עקיפה? האם בזמן-אמת או לפי תורות? בעזרת המקלדת/העכבר/שיטה אחרת?
7. מה **הבחירות** שהשחקנים שלכם יצטרכו לבצע תוך-כדי המשחק? אילו **אסטרטגיות** שונות הם יוכלו להפעיל כדי לנצח במשחק?
8. האם יש מערכת **כלכלית** היכולה להתאים למשחק שלכם – פנימית (מסחר בתוך המשחק) או חיצונית (מסחר מחוץ למשחק)?

זכרד: בקובץ מארק-דאון חדש `dynamic.md` במאגר גיטהאב שלכם; או בדף ויקי חדש (לחצו על "wiki" בדף הראשי של המאגר שלכם בגיטהאב, וצרו דף חדש).

ב. בדיקות

בצעו 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.