# המשחק שלכם – בחירה

מכאן והלאה יש להתמקד ברעיון אחד, מבין N+1 הרעיונות שפיתחתם עד עכשיו, שאותו תממשו ביוניטי. לפני שמתחילים **יש לשלוח לי בדואל את רשימת הנושאים, לפי סדר עדיפויות, ולקבל אישור על הבחירה שלכם.** המטרה היא לוודא שבחרתם משחק שיש בו אפשרות להגיע לרמה מספיק גבוהה של תיכנות.

## א. בית חדש למשחק שלכם

פיתחו בחשבון של הצוות בגיטהאב מאגר (repository) חדש, ששמו כשם המשחק שלכם. הוסיפו לו קובץ רידמי:

* העתיקו לקובץ בשם **readme.md**  את התבנית שנמצאת בקובץ [..\yourgame2.md](../yourgame2.md) .
* ענו על השאלות בקובץ - החליפו את הטקסט של השאלות בטקסט המתאים למשחק שלכם.

את רוב התשובות כבר עניתם במטלות הקודמות. הדגש הפעם הוא על פירוט ודיוק:

* פירוט בהסברים – הפעם אתם לא מסבירים את המשחק שלכם לשחקן שאמור להחליט אם לקנות אותו, אלא למתכנת שאמור לדעת איך לכתוב אותו.
* פירוט בתרשימים – הפעם אל תביאו צילומי-מסך של משחק דומה לשלכם, אלא תרשימים (למשל ב paint) המפרטים איך בדיוק ייראו המסכים השונים במשחק שלכם.
* ייתכן גם שתרצו לשנות דברים בעקבות ההערות שקיבלתם מהבודקים.

שימו לב – כל משחק הוא שונה: יש משחקים עם/בלי דמויות, עם/בלי עלילה וכו'. אתם יודעים מה הרכיבים העיקריים במשחק שלכם – בהתאם לזה, החליטו איפה צריך להרחיב יותר ואיפה פחות.

## ב. התייחסות להערות הבודקים

כתבו, בקובץ pdf נפרד, התייחסו להערות שקיבלתם מהצוות שבדק את המשחק שלכם:

* אם אתם מסכימים – הסבירו מה שיניתם / תשנו בתיכנון המשחק שלכם.
* אם אתם לא מסכימים – הסבירו איך אתם מתכוונים לבדוק את העניין בעזרת שחקני ניסוי (כי אי-אפשר לדעת מי צודק עד שבודקים).

## ג. תיכנון בדיקות-משחק

כשנותנים את המשחק לשחקני-ניסוי לצורך playtest, כדאי להגדיר 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.

## ד. חלוקת אחריות

כדי שהצוות שלכם יתפקד בצורה טובה, הגדירו חלוקת-תפקידים ראשונית בין חברי הצוות (החלוקה לא קשיחה - יכולה להשתנות בעתיד). כמובן כולם עובדים יחד ועוזרים זה לזה, אבל חשוב שלכל נושא יהיה מישהו שאחראי שהעניין יתבצע.