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

בחרו N+1 רעיונות מתוך הקבצים בתיקיה 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.

ניתן להשתמש בקוד מהשיעור: <https://github.com/gamedev-at-ariel/06-3d-terrain-ai>

לחילופין, אם המשחק המקורי שלכם הוא תלת-ממדי, אתם יכולים להתחיל לממש אותו.

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

המלצות:

* כדי שהגיטהאב שלכם לא יתמלא בקבצים גדולים, **לפני שאתם מבצעים commit ראשון**, בדקו את גודל התיקיה שלכם בעזרת TreeSize או כלי דומה. אם התיקיה Assets גדולה מ-100 מ"ב, נסו להקטין קבצים בעזרת ImageResizer או כלי דומה.
* אם כבר עשיתם commit עם קבצים גדולים, זה אבוד – הקבצים הגדולים יישארו שם גם אם תקטינו אותם. במצב זה יש לפתוח מאגר (repository) חדש, להעתיק את כל הקבצים לשם ולהגיש מחדש.