# המשחק שלכם – 30 השניות הראשונות

בשלב זה אתם מכירים מספיק כלים כדי להתחיל לממש את המשחק המקורי שלכם.

## א. תיכנות

תכנתו ביוניטי קטע באורך של 30 שניות לפחות מתוך המשחק שלכם, בהתאם לתכנון מהמטלות הקודמות.

דגשים למימוש:

* הבנה – המשחק צריך להיות ברור גם לשחקן מתחיל. השחקן צריך להבין מייד מה הוא אמור לעשות.
* חווייה – הקטע אמור להעביר את חוויית-השחקן העיקרית, כפי שהגדרתם אותה בשלב הרעיון בתחילת הסמסטר.
* עניין – המשחק צריך למשוך את השחקן להמשיך ולשחק בו מעבר ל-30 שניות.
* הנדסת תוכנה –רכיבים קטנים וממוקדים, כל רכיב אחראי להתנהגות אחת בלבד; קוד גמיש שיאפשר לכם לכוונן את כל המאפיינים מתוך העורך של יוניטי; לא להשתמש במספרי קסם 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).

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

## ב. בדיקות

לאחר התיכנות, יש לבצע 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.