

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

בחרו N+1 רעיונות מתוך הקבצים בתיקה זו:

- [Homework-1-scene-modeling](#) – בניית עולם;
- [Homework-2-Player](#) – בקרת השחקן;
- [Homework-3-AI](#) – בינה מלאכותית.

ניתן להשתמש בקוד מהשיעור: <https://github.com/gamedev-at-ariel/06-3d-terrain-ai> או לבנות עולם תלת-ממדי חדש.

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 התיקה שלכם בעזרת TreeSize או כלי דומה. אם התיקה 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.