

## המשחק שלכם

### א. תיכנון רכיבים דינאמיים

1. מה המאפיינים העיקריים של העצמים במשחק שלכם?
  - איך תקבעו את המאפיינים המספריים כך שהמשחק יהיה מאוזן? הציעו מספרים התחלתיים הגיוניים; הסבירו את החישוב שביצעתם כדי להגיע למספרים אלה.
2. מה הם המיקומים של החפצים העיקריים במשחק שלכם?
  - איך קבעתם את המיקום של כל חפץ כך שהמשחק יהיה מאוזן ומעניין?
3. מה ההתנהגויות העיקריות של עצמים במשחק שלכם?
  - אילו תופעות מורכבות נוצרות בעולם של המשחק, כתוצאה מכללי-ההתנהגות פשוטים של עצמים שונים?
4. האם יש מערכת כלכלית היכולה להתאים למשחק שלכם – פנימית (מסחר בתוך המשחק) או חיצונית (מסחר מחוץ למשחק)?
5. כמה ואיזה מידע בדיוק יש לשחקן על מצב המשחק בכל רגע? איך השחקן מקבל מידע על מצב המשחק?
  - מה 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?
7. מה הבחירות שהשחקנים שלכם יצטרכו לבצע תוך-כדי המשחק? אילו אסטרטגיות שונות הם יוכלו להפעיל כדי לנצח במשחק?

**הגשה:** 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 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.