

המשחק שלכם

0. תיקון תקלות

אם עדיין לא עשיתם זאת, תקנו את כל התקלות שהתגלו במשחק שלכם (תהליך הליבה) בשבועות הקודמים, כולל כל ההערות מהמוודל ומההצגות.

א. תהליך הפתיחה

במטלה קודמת בניתם את תהליך-הליבה של המשחק שלכם. הוסיפו את **תהליך הפתיחה** של המשחק – 30 השניות הראשונות של המשחק. דגשים:

- **הבנה** - השניות הראשונות מסבירות לשחקן באופן ברור מה הוא אמור לעשות.
- **חוויה** - השניות הראשונות מעבירות את חוויית-השחקן העיקרית כפי שהוגדרה בשלב הרעיון.
- **עניין** – השניות הראשונות אמורות למשוך את השחקן להמשיך ולשחק מעבר ל-30 שניות.
- **הנדסת תוכנה** – רכיבים קטנים וממוקדים, כל רכיב אחראי להתנהגות אחת בלבד; קוד גמיש שיאפשר לכם לכוון את כל המאפיינים מתוך העורך של יוניטי (ולא מתוך קבועים 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).

ב. בניית עולם

בנו ביוניטי את העולם של המשחק שלכם. השתמשו בכלים שלמדנו בשיעורים לפי הצורך – פלטפורמות, רכיבים פיסיקליים, מפת אריחים וכו'.

- אם המשחק שלכם תלת-מימדי, אתם יכולים להגיש סעיף זה בשבוע הבא, אחרי שנלמד על בניית עולמות בשלושה ממדים.

ג. תיכנון בדיקות-משחק

כשנותנים את המשחק לשחקני-ניסוי לצורך playtest, יש להגדיר מראש שאלות מסוימות שאתם רוצים לקבל עליהן תשובה, כגון: מהו הערך האופטימלי למאפיין מסוים? כמה עצמים מכל סוג צריכים להיות במשחק? וכו'. הכינו לפחות $N+3$ שאלות מסוג זה, שהייתם רוצים לברר בעזרת משחקי-ניסוי (N = מספר חברי הצוות).

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