# המשחק שלכם – סיום והכנה לתחרות

## א. סיום המשחק

* סיימו לתקן את כל התקלות שהתגלו בבדיקות המשחק ע"י שחקני-הניסוי בשבוע שעבר.
* תקנו את כל התקלות שהערנו לכם עליהן בעל-פה ובכתב (בדקו ב-issues בגיטהאב שלכם).
* העלו את הקדימון לדף הסיכום של משחקי הקורס (אם עדיין לא עשיתם זאת).
* וודאו שאפשר לשחק במשחק שלכם לפחות 5 דקות בלי להשתעמם, בלי להיתקע ובלי להיתקל בבאגים.
* עברו על כל הרכיבים הרשמיים בתיכנון המשחק שלכם, וודאו שכולם ברורים לשחקן. כל שחקן שנכנס למשחק בפעם הראשונה, אמור להבין מייד את היעדים, התהליכים, החוקים, המשאבים, העימותים, הגבולות והתוצאות.
* מומלץ להסתכל בדף [משחקים שפותחו בשנים קודמות](https://sites.google.com/view/gamedev-at-ariel), לראות איזה משחקים זכו במקומות הראשונים בתחרויות, ולקבל רעיונות לשיפור המשחק שלכם בהתאם.
* **שימו לב**: רק משחקים תקינים לחלוטין יוכלו להשתתף בהצגת המשחקים בשיעור האחרון.

## ב. לו"ז התחרות

8:45 – 9:00: התארגנות. יש להביא מחשבים ניידים (לפחות מחשב אחד לכל צוות) ולפרוס אותם על השולחנות בחדר, כך שהאורחים יוכלו לשחק.

9:00 – 9:30: השופטים מספרים על עצמם ועל החברות שהם מייצגים.

9:30 – 11:30: אתם הסטודנטים מציגים את המשחקים שלכם באופן הבא:

* **2 דקות** להצגת המשחק: אחד מחברי הצוות משחק, והשני מדבר במקביל. השופטים כבר מכירים את המשחק, אז אתם תדברו על מה שמעבר למשחק -- על המטרה, החזון, והתוכניות לעתיד.
* **3 דקות** לענות לשאלות השופטים, ולקבל מהם משוב.

11:30 – 11:45: השופטים יוצאים להתייעצות, ולאחר מכן חוזרים ומכריזים על המשחקים המנצחים.