# מטלה מתגלגלת – מימוש תהליך הליבה

ממשו את *תהליכי הליבה* של N+1 הרעיונות המקוריים שלכם.

להזכירכם: תהליך הליבה הוא התהליך העיקרי שהשחקן מפעיל כדי להתקדם במשחק. דגשים:

* בשלב זה *אין צורך* לממש את העיצוב הגרפי הסופי של המשחק – אפשר להשתמש בצורות פשוטות כמו כדור או קוביה במקום הדמויות (העיקר שנבין למה התכוונתם).
* גם אם המשחק שלכם מתוכנן לשלושה ממדים, בשלב זה מספיק לממש את התהליך בשני ממדים.
* גם אם במשחק שלכם יש כמה רמות, בשלב זה מספיק לממש רמה אחת.
* מטרת המטלה היא להמחיש את ה"משחקיות" - מה בדיוק עושים השחקנים במשחק שלכם.
* בעקבות המשוב שתקבלו על המטלה, ייתכן שהמשחק ישתנה באופן משמעותי, אז אל "תיקשרו" לקוד יותר מדי – זה מקובל לכתוב משחקים מחדש בעקבות משוב - זה חלק מתהליך הלמידה.

## ארכיטקטורת פרויקט

ארגנו את הקוד במשחק שלכם כך שישקף את עקרונות הארכיטקטורה שלמדנו במטלה השבועית הקודמת:

1. **צרו מבנה תיקיות מסודר (** (Managers, Player, Enemies, Collectibles, UI, Utils, והעבר כל סקריפט לתיקייה המתאימה.
2. **פצלו סקריפטים גדולים** לפי תחומי אחריות (Single Responsibility) : לדוגמא הוצא לוגיקת יצירת אויבים מה-GameManager ל-SpawnManager, הוצא לוגיקת UI ל-UIManager וכו’.
3. **השתמשו במחלקות עזר (Utility Classes)** עבור תכונות שחוזרות על עצמן (טיימר, קבועים וכו’).
4. **שמרו על שמות ברורים** למחלקות, משתנים ופונקציות.
5. **עדכנו את התיעוד** הוסיפו לREADME תרשים UML קצר שישקף את המבנה החדש.

## הגשה

* העלו את הקוד של כל משחק לגיטהאב של המשחק (לאותו מקום ששמתם בו את הרידמי).
* הוסיפו קובץ linter.yml.
* העלו את המשחקים לאיץ'.