

קבצים עיקריים בתוכנית:

:myDB

דואג לאינטראקציה עם בסיס המידע שלנו. שולף קבוצת מילים מהDB, שולף את כתובת הסרטון המתאים למילה אחת מתוכן ומציג את הסרטון המתאים לה.

:GameManager

מנהל את המשחק כולו- אחראי על שמירת המידע בין השלבים(חיים, מהירות הכוס, מהירות נפילת המילים וכו') והמעבר ביניהם.

:heartsSystem

מערכת החיים- הלבבות המופיעים בצד המסך. אחראי לציוורם על המסך במקום המתאים בהתאם להוספה/הורדה של חיים מהמשחק.

:Score

אחראי על מעקב אחר הניקוד של המשחק ועדכנו על המסך בהתאם לתפיסה של מילה נכונה או לא נכונה.

:wordCollision

אחראי לטפל בכל ההתנגשויות במשחק - של מילים עם הרצפה או עם הכוס(גם כאן: קריאה למתודות בscore ועדכון החיים והGameManager בהתאם למילה נכונה/לא).

:wordDisplay

אחראי על הצגה של מילה על המסך והורדה שלה במסך.

:wordManager

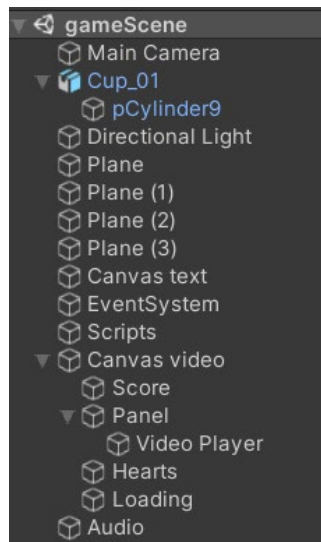
מנהל את כל מה שקשור למילים- שומר את רשימת המילים שמקבל מהDB, את המילה הנכונה, מוסיף מילים מהרשימה למסך וכו'.

:wordSpawner

מייצר wordPrefab(מין תבנית קבועה למילים שניתן לייצר ממנה עותקים בזמן ריצה) במקום אקראי מעל ראש המסך ומחזיר wordDisplay שאח"כ עושים לו setWord בwordManager וכך קובעים את המילה שמוצגת על המסך.

:wordTimer

אחראי על משך הזמן בין המילים(קצב היצירה שלהם בראש המסך).

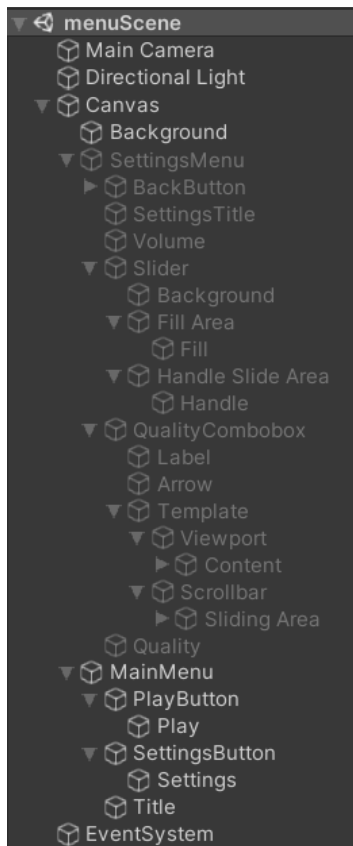


בנוסף יש 2 סצנות:

gameScene(המשחק עצמו).

בנוי מ:

1. מצלמה שדרכה אנו רואים את הסצנה.
2. כוס שניתנת להזזה והיא Controllable ו Collidable.
3. תאורה
4. משטחים(צדדים ורצפה)
5. קנבס שעליו מצוייר הטקסט על המסך
6. סקריפטים ואירועים.
7. קנבס שעליו מצויירים הוידאו, הלבבות, וכיתוב הטעינה.
8. שמע.



menuScene(מסך התפריט הראשי ומסך ההגדרות).

בנוי מ:

1. מצלמה שדרכה אנו רואים את הסצנה.
2. תאורה
3. קנבס שעליו מצוייר הכל.
4. רקע.
5. מסך הגדרות שנגלה רק כאשר לוחצים על כפתור ההגדרות:
 - 5.1. כפתור חזרה.
 - 5.2. כותרות
 - 5.3. ווליום
 - 5.4. סליידר לעוצמת הקול
 - 5.5. תיבה לבחירת האיכות של המשחק
6. כפתור התחלת המשחק
7. כפתור הגדרות
8. סקריפטים ואירועים.