

***משחקי קלפים***

## 

בפרק נבנה משחק סוליטר.   
בסוף פרק זה יהיה לנו, לא רק משחק קלפים לטלפון, אלא גם אחלה תבנית למשחקי קלפים אחרים שנרצה לבנות בעתיד.  
נראה כמה טכניקות חדשות, הכוללות: שימוש בקונפיגורציות XML ועיצוב משחקים לטלפונים סלולריים.

## רקע-

לכתוב רקע למשחקי קלפים.

## Set up-

במהלך השיעור נשתמש ב-asset שזמין באופן ציבורי: *Vectorized Playing Cards* של Chris Aguliar.  
את ה-asset ניתן להוריד [כאן](https://github.com/maoz-grossman/Card_Game/tree/master/Vectorized%20Playing%20Cards), או באתר <http://book.prototools.net/?page_id=519> למטה, היכן שכתוב Starter Packagel מתחת מופיע ה- asset: "C32\_Prospector\_Starter.unitypackage".   
ניצור פרויקט חדש ב-unity (אין חשיבות אם D2 או D3). ניתן לפרויקט שם, נייבא את ה-asset שהורדנו לפרויקט ע"י גרירה.  
בשיעור נשתמש בסצנה שקיבלנו עם ה-asset שהורדנו: \_Prospector\_Scene\_0 .  
ניכנס לאובייקט המצלמה, ונוודא כי באינספקטור שלה היא מוגדרת כך: Position(0,0,-4),Rotation(0,0,0),Scale(1,1,1)   
projection: Orthographic ו-size:10 .

# Build Setting-

המשחק הזה נבנה במיוחד לטלפון, אם אתם רוצים לשנות ולהתאים אותו למחשב או ל-WebGL זה בסדר את השינויים יש לעשת ברמה האישית.

## 