

## דוח ביניים פרויקט הנדסה – דוח מספר 2:

1. בהמשך לפגישה הראשונה שלנו עם משה והנושאים שעלו במהלכה, נפגשנו עם דפנה על מנת להציג בפניה את הנושאים שעלו ועל מנת לקבוע לוחות זמנים שבהם נציג את ההתקדמות שלנו. להלן עיקרי הדברים שעלו:  
א. על מנת שהפרויקט ישיג את היעד הבסיסי ביותר – המשחק צריך להיות כיף.  
לכן סיכמנו על milestone ראשון לפרויקט: מציאת רעיון בסיסי למשחק תוך מימוש גירסא ידנית שלו. מהגירסא הידנית – נגזור בדיוק איזה רכיבי תוכנה או אלגוריתמים אנו צריכים – ולאחר מכן נמשיך ונתמקד במימוש הספציפי של כל חלק. נציג את הרעיון לדפנה עד התאריך 12.8.  
ב. העלינו את הנושא של חשיבות ניתוח המידע באמצעות NLP ומתן פידבק למשתמש. (כלומר האם ניתן לעשות זאת בדרכים יצירתיות אחרות כמו משתמשים שמדרגים משתמשים וכו') סיכמנו שבשלב ראשון נרצה למצוא מודל מוצלח למשחק תוך כדי שנשמור ככל הניתן על ה data integrity שנקבל מהמשתמש על מנת שהאלג' לא יקבל DB שגוי. כל מודל שנציע יצטרך לשמור על התכונה הזו.  
2. במישור הפרקטי:  
פתחנו repository ב-git לפרויקט. כמו כן – התנסנו בקצת hands on במערכת (דחפנו קבצים ביצענו merge באמצעות merging tool שהתקנו)  
3. בהמלצה של משה – בחנו את תוכנת ה-unity לפיתוח משחקים: השתמשנו בה קצת וראינו מדריכים ביוטיוב על מנת להבין יותר טוב את הממשק הבסיסי של הסביבה. יצרנו תוכנית Hello World.