**מטלה 4 מתגלגלת**

**שם הרעיון – לימוד שפת תוכנה**

**שאלה 1**

מה יהיו העצמים במשחק שלכם -

מה יהיו המאפיינים של כל עצם -

מה יהיו ההתנהגויות האפשריות של כל עצם -

מה יהיו היחסים והקשרים בין עצמים שונים -

**שאלה 2**

איך תקבעו את המאפיינים של העצמים כך שהמשחק יהיה מאוזן? הציעו מספרים התחלתיים שנראים לכם הגיוניים והסבירו את בחירתכם.

**שאלה 3**

תארו את הבחירות שהשחקנים שלכם יצטרכו לבצע תוך-כדי המשחק, ואת האסטרטגיות השונות שהשחקנים יוכלו להפעיל כדי לנצח במשחק. איך המאפיינים שבחרתם בסעיף הקודם ישפיעו על הבחירות ועל האסטרטגיות של השחקנים?

**שאלה 4**

הציעו מערכת של כללי-התנהגות פשוטים עבור העצמים במשחק שלכם, ונסו לשער איזה התנהגויות מורכבות יתהוו כתוצאה מהכללים הללו

**שאלה 5**

האם יש מערכת כלכלית היכולה להתאים למשחק שלכם – פנימית (מסחר בתוך המשחק) או חיצונית (מסחר מחוץ למשחק) -

**שאלה 6**

הגדירו כמה ואיזה מידע בדיוק יהיה לשחקן על מצב המשחק בכל רגע, ואיך השחקן יקבל מידע על מצב המשחק?

מה תהיה נקודת-המבט של השחקן על העולם?

**שאלה 7**

הגדירו את שיטת השליטה של השחקן על מצב המשחק:

* האם השליטה שלו תהיה ישירה או עקיפה?
* האם בזמן-אמת או לפי תורות?
* בעזרת המקלדת/העכבר/שיטה אחרת?

**שאלה 8**

תכננו דגם מנייר עבור אחד ההיבטים המרכזיים במשחק שלכם. הדגם יכול לכלול קלפים, מפה, חיילי-משחק וכל רכיב אחר שנראה לכם מתאים. הדגם לא חייב לכלול את כל המשחק, אלא רק היבט אחד מרכזי של המשחק, כדי שתוכלו לבצע **playtest** על היבט זה עוד לפני שלב התכנות.