**פרויקטון בבינה**

בסיס המשחק:

* לוח 13x13
* 2 סוכנים, מטרתם לעבור כמה שיותר משבצות ללא פגיעה בנחשים
* 2 אויבים, מטרתם להיתקע בסוכנים
* המשחק נגמר אם 2 הסוכנים מתו

הנחות עבודה:

* נחשים משחקים בתורות
* הדפסות מתבצעות לאחר שכל הנחשים שיחקו
* סוכן מת אם אין לו לאן לזוז או שאויב נתקע בגוף שלו והוא נעלם
* אויב חסום בוחר לא לזוז
* אויב לא מת
* כל הנחשים יודעים מי אויב ומי סוכן ואת מתאר הלוח

ישויות:

משחק:

משתנים:

לוח – מערך דו-מימדי של תווים (רווח למקום ריק, אות גדולה לראש נחש, אות קטנה לגוף נחש)

4 נחשים

מתודות:

הדפסה של הלוח

הפעלת המשחק – כל עוד שני הסוכנים לא מתו, כל אויב משחק בתורו לאחר מכן כל סוכן משחק בתורו

נחש:

משתנים:

לוח המשחק (by reference)

מתודות: