




## כתובת האתר

### פונקציונאליות שהוספנו למשחק:




#### מפלצות:

במשחק ישנה אפשרות לבחור את כמות המפלצות. ככל שהשחקן בוחר יותר מפלצות כך רמת הקושי עולה, משום שרמת התחכום של היוריסטיקה של המפלצות עולה בין מפלצת למפלצת. כלומר המפלצת הראשונה תהיה הפשוטה והטיפשה ביותר, והאחרונה הינה הכחמה ביותר ותשלב את היוריסטיקה של המפלצת השנייה וחשוב נוסף של מעבר דרך צדדים שונים של המבוך.

פירוט המפלצות:

-  בכל אינטרוול בוחרת את המרחק הכי קצר בציר X או בציר Y לסירוגין. כלומר באינטרוול הראשון בוחרת את המרחק הכי קצר בציר X, בשני במרחק הכי קצר בציר Y, בשלישי במרחק הכי קצר בציר X וכו'.
-  בוחרת בכל אינטרוול את המרחק הכי קצר מהפאקמן בציר X ובציר Y.
-  המפלצת הכחמה ביותר. בוחרת את המרחק המינימלי מבין: היוריסטיקה של המפלצת השנייה לבין המרחק של הפקמן מהקיר בתוספת המרחק של המפלצת מהקיר הנגדי. הסיבה שהיוריסטיקה השנייה תעבוד היא שהמפלצות מסוגלות לעבור דרך צדדי המבוך- למשל הן מסוגלות לעבור מהצד השמאלי ולהופיע החלק הימני של המבוך.

#### בונסים:

-  **לב:** לאחר פסילה אחת מוצג לב במיקום רנדומלי על הלוח. אכילת הלוח מזכה את השחקן בתור נוסף.
-  **שעון חול:** בכל משחק מוצג שעון חול במיקום רנדומלי על הלוח. אכילת שעון החול מוסיפה 15 שניות למשחק.
-  **דובדבן:** בכל משחק מוצג דובדבן במיקום רנדומלי על הלוח. אכילת הדובדבן מזכה את השחקן ב 100 נקודות.

### הערות נוספות:

- לטובת נוחות השחקן וכדי שידע לאורך כל המשחק את מיפוי צבע הכדורים לנקודות, המיפוי מוצג על הכדורים עצמם.