**מסמך עיצוב תוכנה**

**מגישות:  
שירן אברהם 203962543**

**אורית נגוסה 316461789**

**קומפוננטות עיקריות שנפתח (רק בשלבי גיבוש כנראה שתווספו עוד הרבה):**

* שחקן: script, character controller, מצלמה תהיה ה"בת" של השחקן כדי שתזוז עם תנועות המשקפת (vr).
* דמות ראשית: animator, character controller, rigidbody
* אויבים: script, rigidbody

**שירותי משחק (בתצורת Singleton) אם ישנם**

נשתמש בsingleton עבור:

* תפריט המשחק
* מעבר בין סצנות
* סאונד במשחק

**שלבי המשחק וסצינות נוספות שעלולות להופיע**

נכון לעכשיו לא יהיו שלבים במשחק. אלה רק מעבר בין סצנות שונות, בכל סצנה יופיעו התרחישים שציינו קודם.

**רכיבי ממשק משתמש ואופן האינטראקציה שלו עם שאר המשחק**

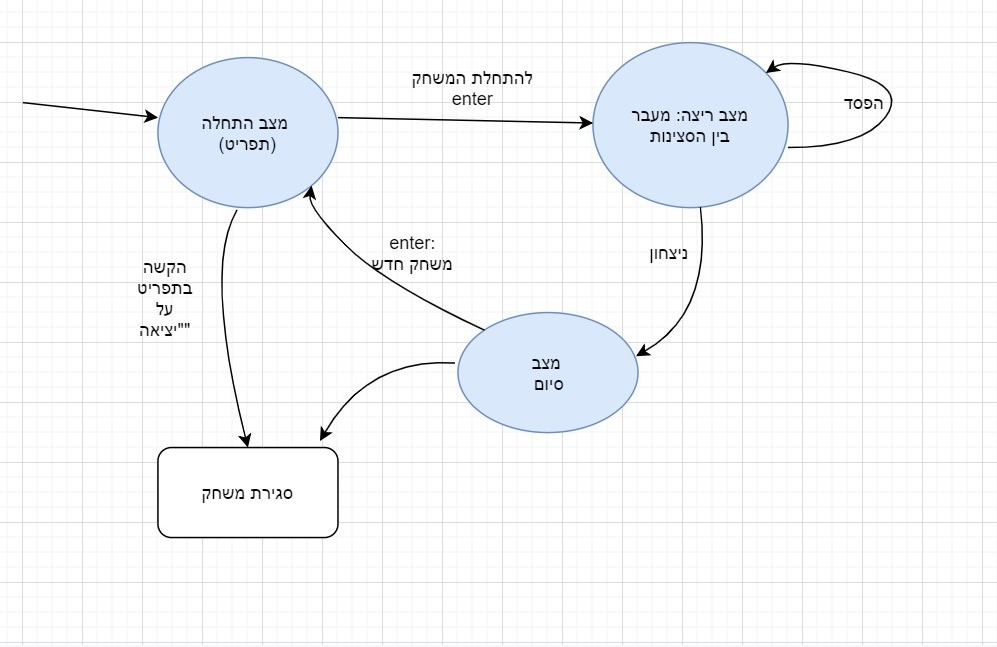
התפריט יוצג בסצנה נפרדת. בו יופיעו האפשרויות : התחלת משחק, יציאה.

**מבני נתונים עיקריים ומטרתם (מערך דו ממדי של אובייקטי משחק מייצגת שלב? רשימה של prefabs של אויבים?)**

כרגע לא ידוע.

**אופן ניהול הזרימה של המשחק עצמו - מכונת המצבים של המשחק.**

מכונת מצבים שלנו:



מצב ריצה כולל את המעברים הבאים :

