

תכנית משחקולוגיה כיתה ח' חט"ב דורות – תשע"ג

37 שעורים צפויים בתשע"ג

שיעור 1: היכרות, אודות התכנית

שיעור 2: היכרות ראשונית עם תוכנת Game Maker ופיתוח משחקים

שיעור 3: מאפייני חדר ותמונת רקע

שיעור 4: מראות

שיעור 5: גרפיקה עורך התמונות של Game Maker

שיעור 6: גרפיקה עורך התמונות של Game Maker המשך (יצירת אנימציה מרצועת תמונות)

שיעור 7: גרפיקה – תוכנת Paint.NET

שיעור 8-9: אובייקטים (אירועים ופעולות)

שיעור 10: חדרים ב- Game Maker

שיעור 11-12: יצירת משחק יריות בסיסי

שיעור 13: אובייקט מנהל, אובייקט גלובלי

חופשת חנוכה – 14/12/2012

שיעור 14: סאונד ועריכת סאונד

שיעור 15: נתיבים + Time line (יצירת Time Line לאובייקט)

שיעור 16: סוגי שחקנים. מי קהל היעד של המשחק ?

שיעור 17: חלוקה לקבוצות וסיעור מוחות בנושא פרויקט גמר (העבודה בקבוצות של 2 עד 3 איש).

שיעור 18: הצגת רעיונות בכיתה וביקורת עבודות – חלק א'

שיעור 19: הצגת רעיונות בכיתה וביקורת עבודות – חלק ב'

שיעור 20: יצירת משחק פלטפורמה – חלק א'

שיעור 21: יצירת משחק פלטפורמה – חלק ב'

שיעור 22: איך לתכנן ולאפיין משחק מחשב

שיעור 23: משחקים ממכרים. אישור קבוצות עבודה לפרויקט סיום

שיעור 24-30: פיתוח פרויקט סיום – משחק מלא עבודה בקבוצות פיתוח על המשחק

שיעור 24: פיתוח פרויקט סיום – כתיבת מסמך אפיון

שיעור 25: פיתוח פרויקט סיום – תכנון שלבים ומסכי המשחק

חופשת פסח – 22/3/2013 – 29/3/2013

שיעור 26: פיתוח פרויקט סיום – משחק מלא, יצירת דמויות

שיעור 27: פיתוח פרויקט סיום – משחק מלא, יצירת מסכים למשחק

שיעור 28: פיתוח פרויקט סיום – משחק מלא, יצירת חדרים/שלבי המשחק

שיעור 29: פיתוח פרויקט סיום – משחק מלא, איך לשפר את המשחק שלנו?

שיעור 30: פיתוח פרויקט סיום – משחק מלא, המשך פיתוח המשחק

שיעור 31: פיתוח פרויקט סיום – בדיקות – כתיבת מסמך בדיקות

שיעור 32: פיתוח פרויקט סיום – בדיקות – בדיקות משחקי קבוצות ומילוי דוח בדיקות

שיעור 33: הפקת פרויקטי גמר + תיקוני באגים

שיעור 34: איך מציגים פרויקט, הופעה מול קהל




שיעור 35: הצגת עבודות בכיתה + ביקורת משחקים. – חלק א'

שיעור 36: הצגת עבודות בכיתה + ביקורת משחקים. – חלק ב'

שיעור 37: הצגת עבודות – חזרה גנרלית לאירוע סיום

* מערך השיעורים עשוי להשתנות בהתאם להתנהלות השיעורים בפועל

משחקולוגיה - הוראות משחק:

<p>כדי לעבור את השלב הראשון ולקבל תואר Apprentice עליך להשיג 100 מטבעות זהב בשלב הראשון ניתן להשיג מטבעות באמצעות ביצוע משימות חניך בלבד</p>	
<p>כדי לעבור את השלב השני ולקבל תואר Qualified עליך להשיג 100 מטבעות זהב בשלב השני ניתן להשיג מטבעות באמצעות ביצוע משימות מוסמך בלבד</p>	
<p>כדי לסיים את המשחק עלייך לקבל תואר Master. לקבלת התואר עליך להשיג חרב וגביע.</p>	

בכל שלב ניתן לצבור עד 15 מטבעות כסף כבונוסים, לא ניתן לדלג על שלבים

בונוסים (למחצית): 5 מטבעות כסף = 1 מטבע זהב

- הגשה בזמן (עד יום רביעי ב- 20:00) – 5 מטבעות כסף
- השתתפות בדיונים – 5 מטבעות כסף
- הגעה בזמן לשיעורים – 5 מטבעות כסף



טבלת מטבעות והישגים

Master – מומחה		Qualified – מוסמך		Apprentice – חניך			
סיום		שלב שני		שלב ראשון			
חרב		75 מטבעות זהב - תרגילים		75 מטבעות זהב - תרגילים			
גביע		25 מטבעות זהב - משחק		25 מטבעות זהב - משחק			
בונוסים							
עד 15 מטבעות כסף לשלב (= 3 מטבעות זהב)							
		מסמך אפיון (75 מטבעות זהב)		75 מטבעות זהב			
חרב	פרויקט	15 מטבעות זהב	סיפור ומטרת המשחק	15 מטבעות זהב	תרגיל מראות		
	סיום						
גביע	הצגה	15 מטבעות זהב	תיאור דמויות	15 מטבעות זהב	תרגיל גרפיקה		
		15 מטבעות זהב	תיאור שלבים + סקיצות	15 מטבעות זהב	תרגיל חדרים		
		15 מטבעות זהב	תיאור מסכים + סקיצות	15 מטבעות זהב	תרגיל אובייקט		
		15 מטבעות זהב	תיאור ניקוד חיים ובונוסים	15 מטבעות זהב	תרגיל אובייקט מנהל		
		משחק יריות (סה"כ 25 מטבעות)		משחק פלטפורמה (סה"כ 25 מטבעות זהב)			
		5 מטבעות זהב	דמות ראשית**	5 מטבעות זהב	דמות ראשית*		
		5 מטבעות זהב	דמות אויב****	5 מטבעות זהב	דמות אויב***		
		5 מטבעות זהב	איסוף בונוסים	5 מטבעות זהב	ירי ל-4 כיוונים		
		5 מטבעות זהב	שני שלבים או יותר	5 מטבעות זהב	פסילות/חיים		
		5 מטבעות זהב	מפה מוקטנת	5 מטבעות זהב	סאונד אפקט		

* דמות ראשית (משחק יריות) נעה לכל הכיוונים יוצאת מצד אחד של המסך ונכנסת מצד שני

*** דמות אויב (משחק יריות) דמות נעה בצורה אקראית במסך

** דמות ראשית (פלטפורמה) קופצת מעל פלטפורמה, מתכופפת מתחת לפלטפורמה

**** דמות אויב (פלטפורמה) נעה לפי נתיב מוגדר מראש (path)

הנחיות

שמירה של קבצי תרגילים

שם הקובץ

שם הקובץ יהיה מורכב ממספר התרגיל, קו תחתון, שם המגיש וסימת הקובץ. שם הקובץ יהיה תמיד באותיות

באנגלית, לדוגמא: Targil1_yael.gmk

גודל הקובץ לא יעלה על 3 מגה. קבצים מעל 3 מגה לא יבדקו.

כל הקבצים יהיו בגרסת 8.1 LITE game maker. קבצים בגרסת PRO לא יבדקו.

הגשת תרגילים

זמנים

את התרגילים יש להגיש עד יום רביעי (שלפני יום שישי של השיעור העוקב) בשעה 20:00

תרגילים שישלחו לאחר מכן לא יתקבלו ולא יבדקו.

שליחה

את התרגילים יש לשלוח למייל: gamesstudies@gmail.com

בנושא ההודעה יש לציין: משחקולוגיה, תרגיל+מספר התרגיל, שם מלא של המגיש. למשל: משחקולוגיה,

תרגיל 1 יעל חקשוריאן

יש לצרף להודעה את קובץ התרגיל מסוג gmk.

