

מסמך דרישות :

1) סיפורי השתמשה:

פרסונה	צרכים	סיפור משתמש
מורה הרוצה להעביר שיעור חוויתי בנושא גוף האדם	העברת חומר לימודי לתלמידים בכל הגילאים המתקשים ללמוד בצורה הרגילה.	מורה בבית ספר יסודי לכיתה קטנה, ניסתה להעביר שיעור ביולוגיה על גוף האדם אך לא היה שיתוך פעולה מצד התלמידים ולכן רצתה לנסות בדרך שונה וחזוניתית שיגרמו לתלמידים ללמוד את החומר.
הורים הרוצים שילד ישחק במשחק עם ערך מוסף	ילדים משחקים בטלפון שעות רבות, הרצון שחלק משעות אלה יהיו משמעותיות יותר.	בתקופת הקורונה שכולם בבית ושגרת הלימודים השתבשה, אב לחמישה ילדים מחפש דרך להעסיק אותם בבית מצד אחד ומצד שני להצליח לעבוד מהבית. ילדיו אוהבים מאוד לשחק משחקי מחשב, והאב מעדיף שמשחקים אלה יהיו לימודיים ולא סתם בזבז זמן.
מרצה לקורס משחקי מחשב רוצה להציג בפני הסטודנטים משחק לימודי לדוגמא ;)	העברת דוגמא למשחק בכיתה לצורך הבנת סגנונות של משחקים שונים.	מרצה באוניברסיטה לקורס משחקי מחשב מראה לתלמידיו בכל שבוע משחקים שונים על מנת להבין אתה תחום הרחב. המרצה משתמש במשחק זה להראות על משחקים לימודיים.

2) תרחישי שימוש:

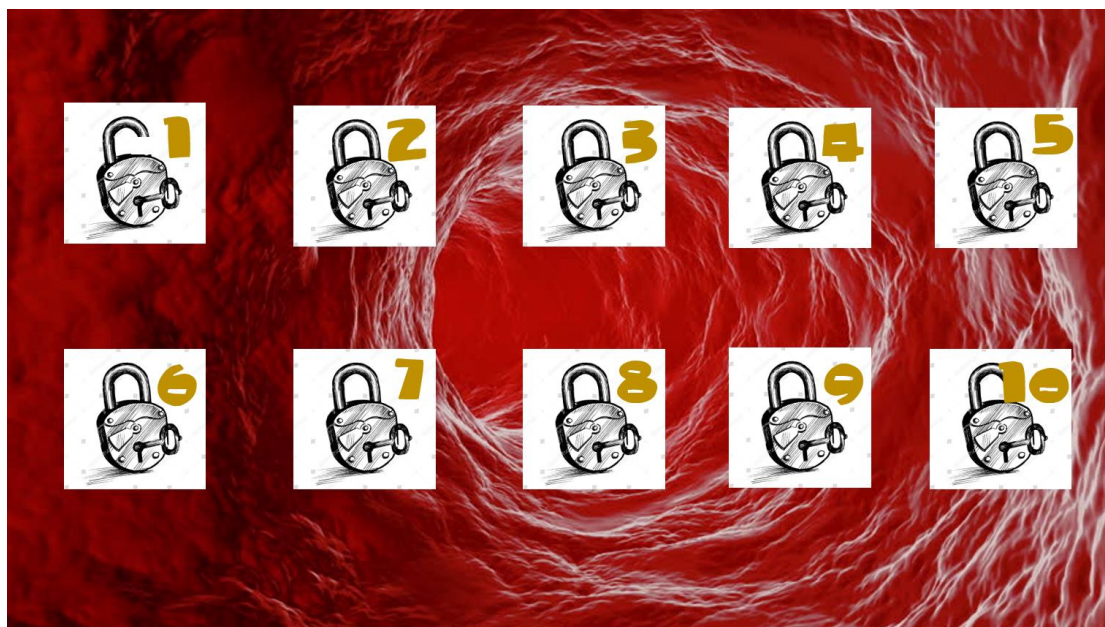
מרצה הנכנס למערכת, נכנס למערכת על מנת ללמוד מה קורה במשחק ולהעביר אותו הלאה, המרצה לא נכנס על מנת לשחק וליהנות מהמשחק בד"כ, יותר כדי לראות תחומי עניין חשובים ואיך מומשו כל מיני פיצ'רים במשחק. ילד הנכנס למערכת, רואה בפניו את האנימציה והשלבים הפתוחים, הוא מנסה לעבור בין השלבים וחווה חווית משחק כפי שאנו מכוונות אליה. מורה הנכנסת למערכת, נכנסת על מנת להבין איך המערכת עובדת ולתווך בינה ובין התלמידים האמורים להשתמש במערכת לצורך למידה.

בשורה תחתונה כולם רואים את אותה מערכת אך לכל אחד מטרה שונה לשמה הוא נכנס ולכן גם מסתכל על המערכת קצת אחרת.

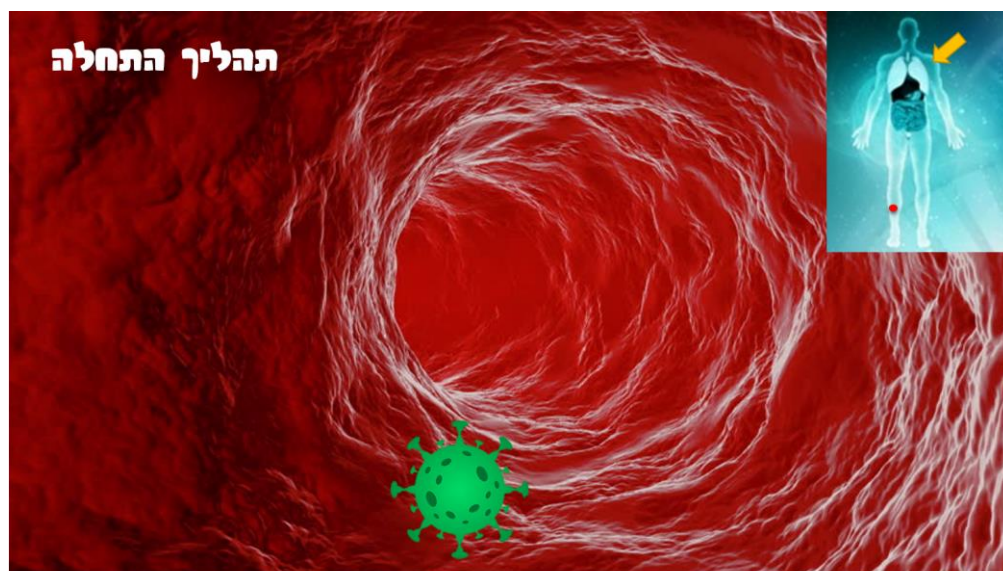
כל אחד שנכנס למערכת רואה את השלבים, צריך לעבור כל שלב על מנת להיכנס לשלב הבא, בכל שלב יראה את החידקים, את הכוכבים שצבר, היכן נמצא ביחס למקום אליו צריך להגיע.

3/ ציורי מסך:

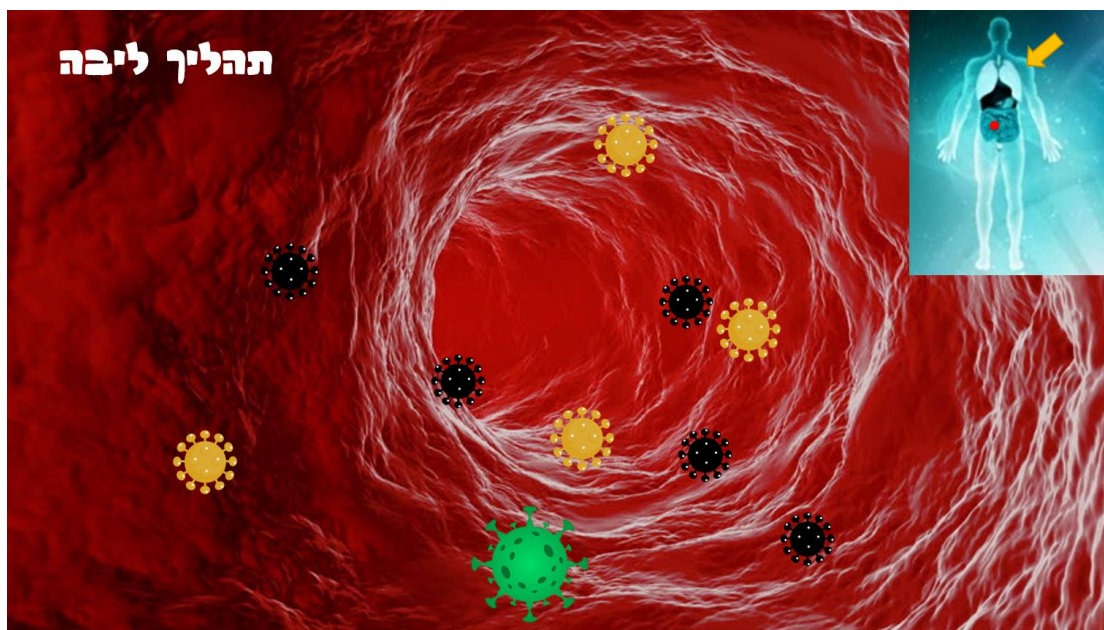
המשתמש נכנס ורואה את השלבים הפתוחים בפניו,
את השלבים שכבר עבר ואת השלבים שעדיין סגורים:



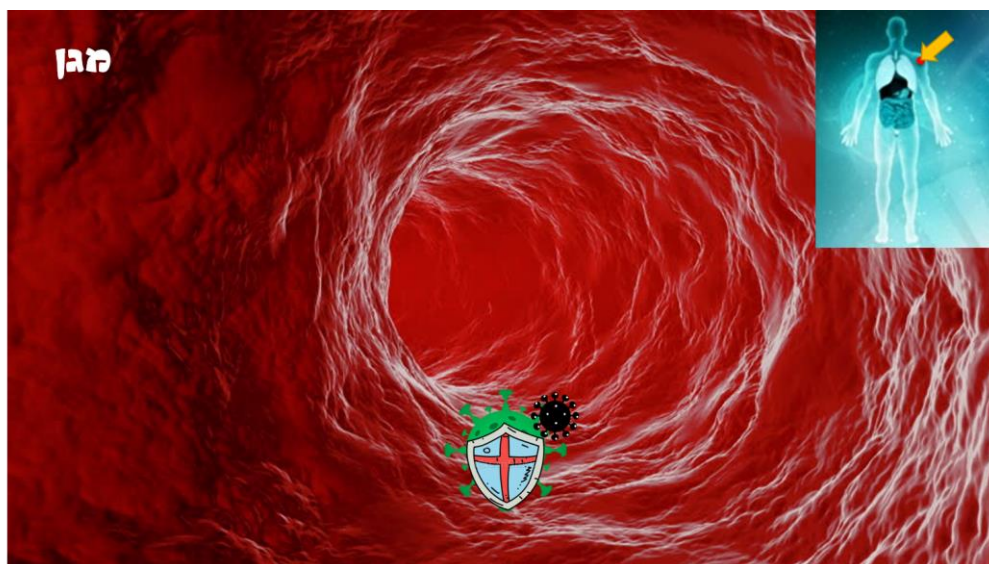
המשתמש בתחילת השלב רואה היכן נמצא ביחס למקום אליו צריך להגיע,
מתחיל את השלב בחימום, עוד לא פוגש אויבים,
מכיר לכמה שניות את העולם בו ישחק:



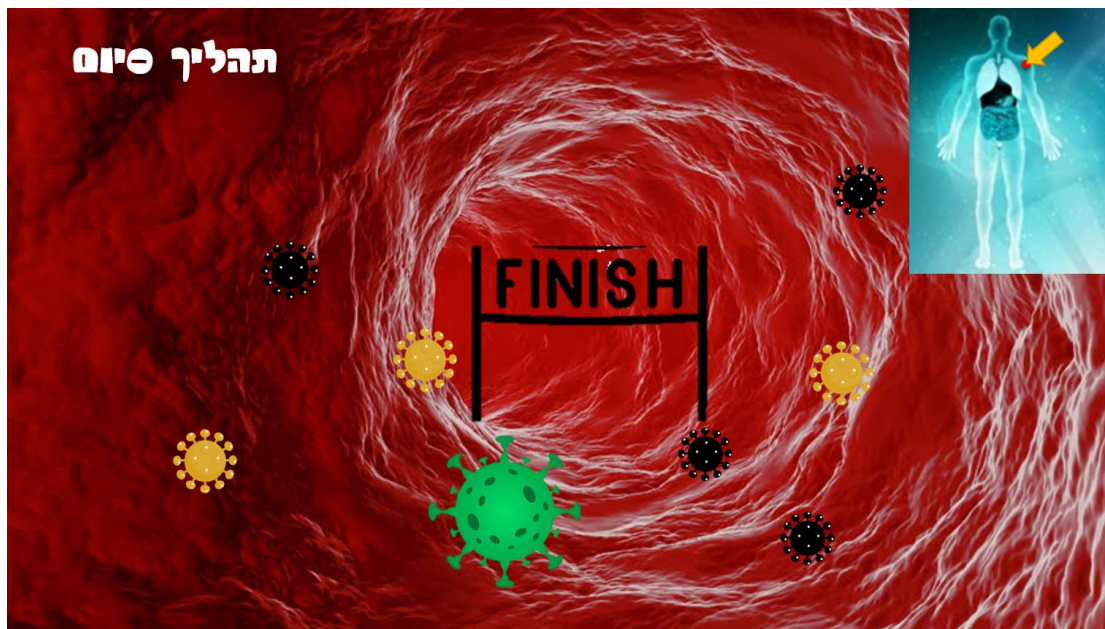
השחקן תוך כדי השלב, פוגש את החיידקים הרעים והטובים,
 רואה איך התקדם מבחינת מיקום,
 נזהר שלא לגעת בחיידקים הרעים,
 ונמצא במיקום אחר ממקום ההתחלה:



השחקן אסף את המגן וכרגע הוא חסין מפני אויבים למשך כמה שניות, ניתן לראות שהחיידק הרע גם
 כאשר השחקן נוגע בו-לא מפסיל את השחקן:



השחקן הגיע לסוף השלב- לאיבר אותו צריך לרפא,
 כבר רואה את נקודות הסיום, עם זאת צריך עדין להיזהר לא להיפגש בחיידקים הרעים, על מנת לא
 להיפסל שניה לפני הסוף:



המסך שהשחקן רואה כאשר סיים את השלב, מקבל עדכון,
 במקרה זה למשל השחקן סיים את השלב עם 3 כוכבים- רמת הצלחה הכי טובה שאפשר להשיג לכל
 שלב:



לאחר מסך זה יפתח בפני השחקן מסך השלבים וכעת שלב נוסף פתוח בפניו.

4) פעולות פנימיות:

המשתמש בוחר שלב-

מאחורי הקלעים, המערכת פותחת בפניו את הסצנה הנדרשת.

לאחר תזוזות שחקן ע"י המקלדת-

המערכת בודקת האם פגע בחיידק רע, האם אוסף חיידקים טובים, האם נתקע בדפנות הוריד/העורקים.

לכל פגיעה יש משמעות שונה עבור המערכת,

יש פונקציה המחשבת כמה נקודות צבר השחקן,

יש פונקציה המחשבת כמה חיים נותר לשחקן,

יש פונקציה כיצד להשאיר את השחקן בגבולות המשחק.

בזמן לקיחת מגן-

יש פונקציה המחשבת כמה זמן נותר להגנה על השחקן,

יש פונקציה המבטלת את האפשרות לפגיעה בחיי השחקן בעת התנגשות,

יש פקודה בפונקציה הגורמת למגן להיעלם.

כאשר השחקן מגיע לסיום השלב-

יש פונקציה המעבירה את השחקן למסך ניצחון ומשם למסך השלבים.

כאשר השחקן נפסל-

יש פונקציה המחזירה אותו לתחילת השלב.