**מסמך אפיון BallerShuffle :**

**רקע ומטרה**

אפליקציית Ballershuffle נועדה לתת מענה לחובבי כדורסל וכדורגל המעוניינים לארגן משחקים בצורה קלה ומהירה. האפליקציה תאפשר:

1. הרשמה למשחקים קיימים או יצירת משחקים חדשים.
2. הצעת קבוצות הוגנות באמצעות אלגוריתם המבוסס על דירוגי יכולות של השחקנים.
3. מתן חוויה חברתית ונוחה לארגון משחקים ולחיבור בין שחקנים.

**מאפייני המוצר**

1. משתמשי היעד

• שחקנים חובבים בכדורסל או כדורגל.

• מארגני משחקים קבועים במגרשים מקומיים.

2. תכונות מרכזיות

א. הרשמה לאפליקציה

• הרשמה באמצעות אימייל וסיסמא.

• שם פרטי ומשפחה במעמד ההרשמה.

ב. יצירת משחק (Gameday)

• יהיה מתוך אחד המגרשים אליו שייך השחקן.

• קביעת פרטי המשחק:  
  
 מועד התחלה.

מועד הרשמה.

מספר שחקנים מקסימלי.

מספר חברים שיכול לרשום בנוסף אליי.

מספר קבוצות.  
  
 חוקים וטקסט חופשי.

ג. הצטרפות לGameday

• אופציה ישרה מהתראה בפלאפון עצמו (PUSH) של (ההרשמה למשחק במגרש X ביום X נפתחה, תגיע לשחק ? כן או לא)

• אופציה ממסך המשחק עצמו (ככה גם אפשר לרשום עוד חברים). לחיצה על כפתור Register, בחירה של השם שלך ועוד שם של אחרים (כמו שקיים היום בWEB).

ד. דירוג יכולות שחקנים

• כל משתמש שמצרף שחקן חדש ייתן לו דירוג בקטגוריות נבחרות תלוי אם המגרש הוא מגרש כדורגל או כדורסל.

ה. יצירת קבוצות הוגנות

• אלגוריתם שיוצר קבוצות המבוססות על דירוגי השחקנים תוך שמירה על איזון.

• אפשרות לבצע רנדומיזציה מחדש או להתאים ידנית.

ו. ניהול משחקים

• התראות לפני gameday.

• צפייה בשחקנים שאישרו השתתפות.

• ביטול gameday במידת הצורך.

• התראה (PUSH) לשחקן שהיה מזמין ונכנס לרשימה של השחקנים המשחקים בעקבות ביטולים.

ז. סטטיסטיקות אישיות ומסך Match למשחקונים בתוך הgameday - פיצ׳ר עתידי

• מעקב אחרי מספר המשחקים, הנצחונות, והסטטיסטיקות מהמשחקים (Leaders).

**חוויית משתמש (UX)**

• עיצוב מודרני צבעוני ואינטואיטיבי.

• **מסך לוג אין:** מציג את אופציות הכניסה השונות, וטוגל לעבור למסך הרשמה.

• **מסך ראשי:** מציג את המגרשים שלי.

• **מסך המגרש:** מציג את הפרטים של המגרש: משחקים ששוחקו במגרש, משחקים עתידיים , כפתור ליצירת משחק .

יהיה למטה כמו סרגל של כפתורים:

- פרופיל השחקן שלי.

- מסך השחקנים (מציג קלפים כמו בפיפא של השחקנים שבמגרש כפתור + ליצירת שחקן חדש). לחיצה על אחד הקלפים יעביר אותי למסך הפרופיל של השחקן.

- טבלת מובילים (לפיצ׳ר סטטיסטיקות)

- בית (שיהיה ניתן לנווט חזרה בקלות למסך הבית

למעלה בצד ימין אפשר יהיה להוסיף דיווח של באג או הצעה לשיפור האפליקציה (מעין כפתור עם סימן של מכתב עליו כמו שיש היום בWEB).

• **מסך Gameday:** פרטי המשחק, כפתור להרשמה, המשתתפים (עם אופציות ביטול על שם המשתתף במידה ואתה רשמת אותו או שהמשתמש הוא אתה), והקבוצות שנוצרו.

• **מסך פרופיל שחקן**: נתונים אישיים(יכולות), סטטיסטיקות , והיסטוריית משחקים אשר ניתן ללחוץ על משחק ולגשת לעמוד המשחק.

כפתור לAssign שחקן לא משוייך למשתמש (לאחר שפתחתי לחבר שלי את השחקן, אני צריך כפתור שיאפשר לי להכניס אתה מייל שלו וזה ישייך את השחקן למשתמש שלו.

**טכנולוגיות**

• צד שרת: Node.js /express

• צד לקוח: React Native.

• מסד נתונים: mySQL.

• אבטחה: JWT וגם BCRYPT לשמירת סיסמא.

**פלואו הכנת משחק והרשמה למשחק:**

החלק הארוך הראשוני-**יצירת מגרש** (והוספת החברים המשחקים קבוע).

לאחר שמוכן המגרש-

יצירת משחק -חייב להיות קליל ואינטואיטיבי. Placeholders שלרוב משתמשים בהם:  
מספר קבוצות לרוב יהיה 3 לדוגמא, ושעת פתיחת הרשמה תהיה הזמן הנוכחי.

**פלואו הרשמה של שחקן שאינו יוצר המשחק** צריך להיות קצר -

אופציה הכי קצרה 1 פעולות :

לחיצה על ״כן״ מהAlert שיגיע אליו לפלאפון בשעה שנפתחה ההרשמה.

אופציה בינונית 3 פעולות:

-כניסה לאפליקציה(אמור להיות מחובר כבר, אם לא אז לוג אין).

-לחיצה על המגרש (אם יש מגרש אחד בלבד אפשר שאוטמטית לאחר לוג אין ינחת בעמוד המגרש וזה יחסוך לחיצה אחת).

-לחיצה על כפתור הרשמה שיהיה על הכפתור של המשחק עצמו במידה וההרשמה פתוחה. זה ירשום רק אותי כמובן.

אופציה ארוכה יותר (להרשמת חברים) 5 פעולות:

-כניסה לאפליקציה(אמור להיות מחובר כבר, אם לא אז לוג אין).

-לחיצה על המגרש (אם יש מגרש אחד בלבד אפשר שאוטמטית לאחר לוג אין ינחת בעמוד המגרש וזה יחסוך לחיצה אחת).

-לחיצה על המשחק הפתוח להרשמה מהדף בית של המגרש המציג את המשחקים.

-לחיצה על הרשמה.

-בחירת השמות להרשמה (עצמי וחבר לדוגמא).

**‏Roadmap לפיתוח**

שלב 1: MVP (Minimum Viable Product)

• הרשמה/כניסה.

• יצירת משחקים והצטרפות.

• תזכורות והודעות פוש.

• יצירת קבוצות (כוחות) בצורה אוטומטית.

שלב 2: שדרוגים

• אלגוריתם משוכלל יותר ליצירת קבוצות.

• סטטיסטיקות אישיות.

• חיבור לוואצאפ, שליחת הודעות לגבי הרשמה (עם אופציה לענות כן ולא בוואצאפ), ברגע שהכוחות מוכנים לשלוח בווצאפ גם וכו)

‏KPIs למדידת הצלחה

1. מספר משתמשים פעילים (5000 בשנה הראשונה בתקווה).

2. כמות משחקים שנוצרו.

3. זמן ממוצע ליצירת קבוצות.