





מומו הפרה

דו"ח STR

כותבות הדו"ח: אורי בן הרוש, לינוי משיח, אורה ביטון

מאשר הדו"ח: קובי יונסי

תאריך מהדורה: 2025

מטרת הדו"ח



• הבנת האתר ומאפייניו

• ניתוח תקלות וליקויים שהתגלו

• החלטת מוכנות להשקה

• המלצות ושיפורים

הקדמה

האתר "**מומו הפרה**" הוקם בשנת 2004 על ידי עמיחי שמש, שהיה אז ילד בן 14 שחיפש תעסוקה מתוך שעמום. לדבריו, לא העלה בדעתו שהאתר יהפוך לפופולרי, אך ככל שביצע שינויים ושיפורים, הן במראה ובתוכן, האתר צבר תאוצה ובשיאו הגיע למיליוני כניסות.

האתר מתוחזק ומתעדכן עד היום, אך העיצוב הייחודי והמיושן נשמר במכוון במטרה לעורר תחושת נוסטלגיה וזכרונות עבור הילדים שגדלו עליו.

האתר מהווה תוכנת מדף מבוססת רשת של פנאי, בידור, ותוכן קהילתי חינמית לילדים ונוער, ומציע מגוון רחב של פעילויות ותכנים: משחקים, טריוויה, בדיחות, בניית אתר אישי, וכו'.

שיטות עבודה וסוגי בדיקות



Exploratory Testing

במטרה לאתר תקלות חבויים ולבחון את חוויית המשתמש בפועל



Checklist

על מנת לוודא שכיסינו את מרבית הבדיקות הקריטיות והרלוונטיות



עקב היעדר אפיון, הבדיקות התבצעו רק בצד הלקוח, ולכן אין כיסוי מלא של צד השרת או של תהליכים פנימיים מורכבים.

ישנם מספר סוגי בדיקות שבוצעו בצורה חלקית/ לא בוצעו כלל-

חלקית-

- התממשקות פנימית (Internal Integration)
- התממשקות חיצונית (External Integration)



כלל לא-

- בדיקת יחידה (Unit)
- בדיקות אבטחה (Security)
- בדיקות עומסים (Load)
- תחזוקתיות (Maintainability)



תכולת המצגת

1. אסטרטגיית הבדיקות

אתר הבדיקות, משאבים וכ"א, שיטות הבדיקות, קריטריוני כניסה/יציאה, תוכניות עבודה, מס' גרסאות

2. נתונים לבדיקות

מאגר דינאמי/ סטטי, נתוני "ייצור"/"דמה"

3. מפת האתר

4. דיווח וניהול תקלות

סיווג ותיאור מחזור חיי התקלה

5. תוצאות הבדיקות

סטטיסטיקות

6. ניהול סיכונים

7. השוואות לאתרים

8. המלצת GO/ NO GO

9. המלצות ושיפורים

אסטרטגיית בדיקות

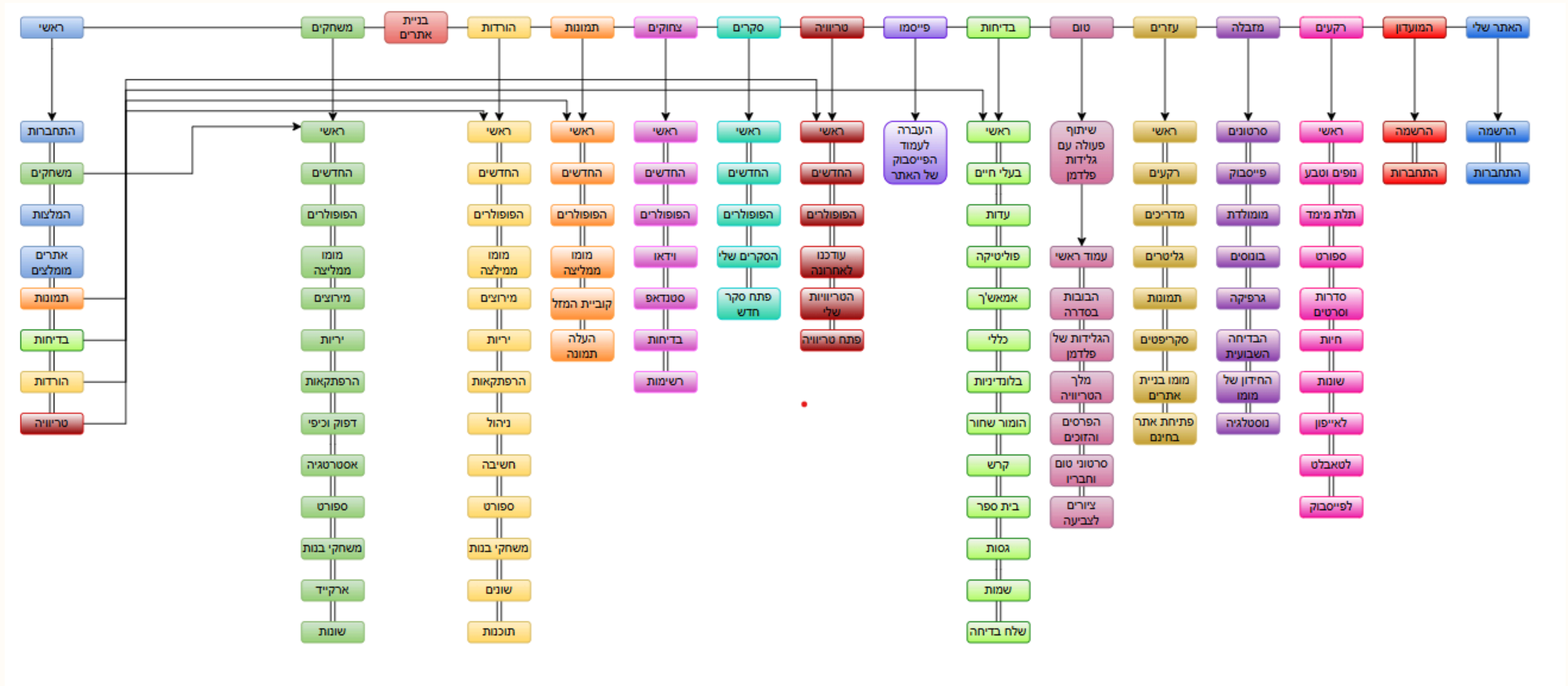
אתר הבדיקות	כלל הבودקות ביצעו את עבודתן במתכונת עבודה מהבית- ערי הבודקות הינם חדרה, ברקת, עופר.
כוח אדם	לפרויקט הוקצו 3 בודקות הנמצאות בתחילת דרכן, ולכן הוחלט לחלק את העבודה לפי נושאים, במטרה לאפשר להם לצבור ניסיון במגוון סוגי בדיקות, פתיחת באגים, וכתובת מסמך STR.
משאבים	3 מחשבים- במערכת הפעלה windows 11 עם דפדפני Chrome ,Firefox ,Edge (בגרסאות מותאמות). 2 סלולרים (בגרסאות מותאמות), סביבת אמת- בצד לקוח.
קריטריון כניסה להתחלת הבדיקות	בדיקות Sanity עברו בהצלחה ב-100%. עמידה בדרישות התוכנה והחומרה הנדרשות עבור סביבת הבדיקות. מעבר על CHECK LIST ובניית תסריטי בדיקות בשיטת חקירה
קריטריון יציאה לסיום הבדיקות	תסריטים שנכתבו והורצו ב100% תסריטים שעברו ב65% לפחות תקלות פתוחות : קריטיות 0, חמורות 0, בינוניות עד 3, קלות עד 10 .

נתונים לבדיקות

בשלב זה של הבדיקות, מאחר ולא התקבל עדיין מסמך איפיון מפורט, אנו נדרשים להיעזר בנתוני דמה לשם ביצוע התרחישים. השימוש בנתונים אלו מאפשר לנו:

- המשכיות בתהליך הבדיקות – במקום להמתין לאיפיון רשמי או לנתונים אמיתיים, אנו יכולים להריץ בדיקות על בסיס ערכים מדומים, וכך לגלות כשלים אפשריים במבנה האתר ובפונקציונליות הראשונית.
- אחידות בבדיקות – כל אחד משלושת הבודקים עובד עם סט נתוני דמה מוגדר מראש, כך שניתן להשוות תוצאות בצורה עקבית ולאתר פערים או בעיות בשחזור תקלות.
- בדיקת תרחישים מגוונים – באמצעות יצירת נתונים שונים (לדוגמה: שמות, אימיילים, מספרי טלפון, תמונות, קבצים וכד'), אנו יכולים לכסות מקרים חיוביים ושליליים גם ללא מסמך איפיון סופי.
- גמישות בהתאמות עתידיות – הנתונים המדומים ישמשו כבסיס ראשוני בלבד, ולאחר קבלת האיפיון הרשמי נעדכן את סטי הנתונים והתרחישים בהתאם לדרישות.

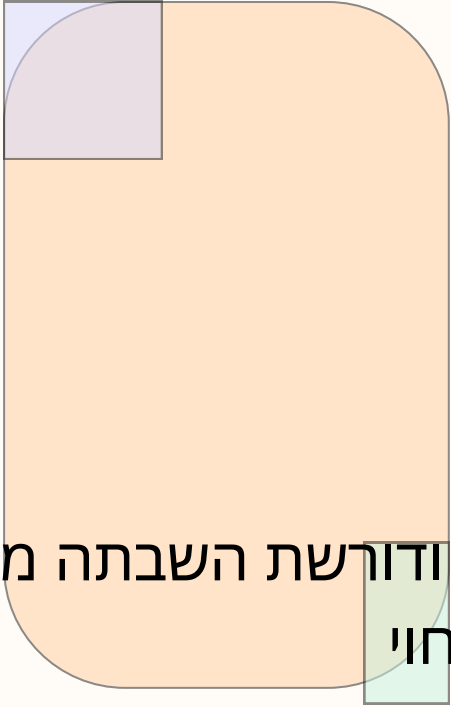
מפת אתר



סיווג התקלות וחומרת התקלה

במהלך הפרויקט התקלות שימצאו יסווגו לשני גורמים-

לצוות הפיתוח (R&D) - לתקלות שמחייבות פעולות בנייה, תיקון ושיפור ביצועי המערכת
למאפיין - כאשר מתגלה פער באיפיון/ ועולה המלצה לשינוי ושיפור המערכת.



• קריטי- תקלה הגורמת לקריסת המערכת ודורשת השבתה מיידיית תוך טיפול מידי ללא דיחוי

גבוה- תקלה משמעותית שמגבילה את הפעילות במערכת אך לא בהכרח בחלק מרכזי או מהותי בחווית המשתמש.

• בינוני- תקלה שניתן לעקוף אותה בדרך אחרת ואינה משביתת מערכת או חלק מהאפשרויות במערכת

• מינורי- תקלה קלה ברמת ה- GUI או דומה לה

קריטי

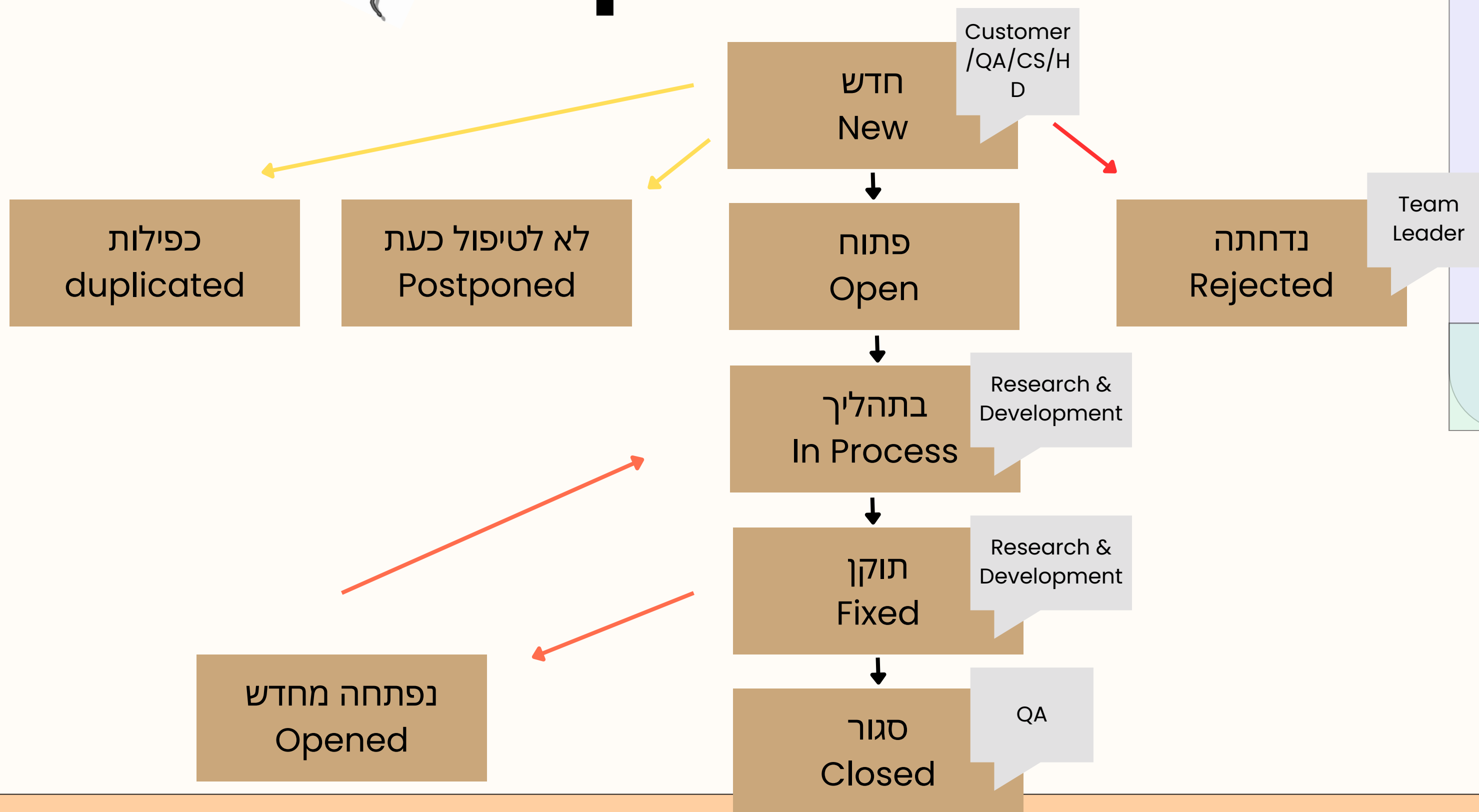
גבוה

בינוני

מינורי

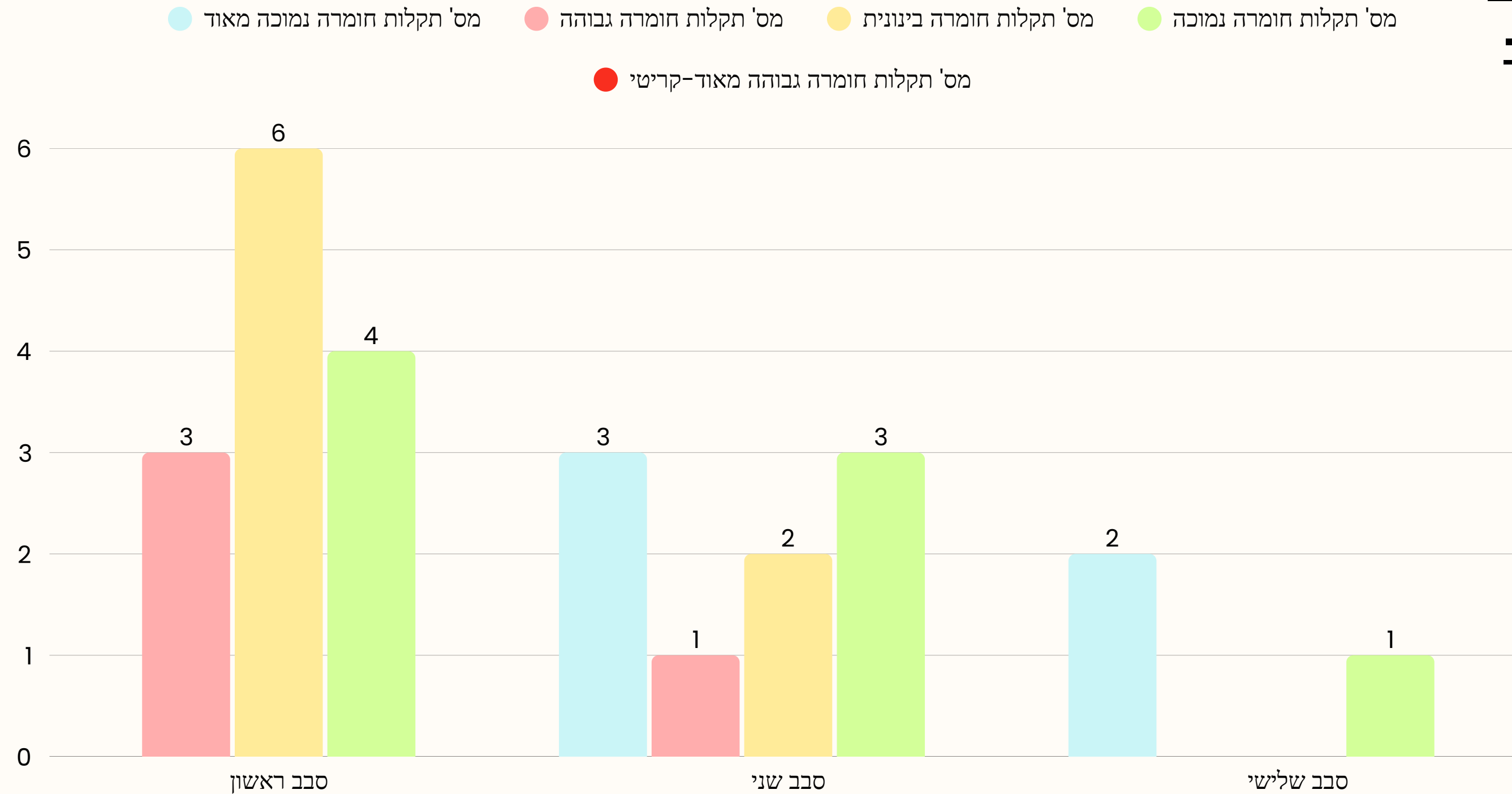


מחזור חיי תקלה



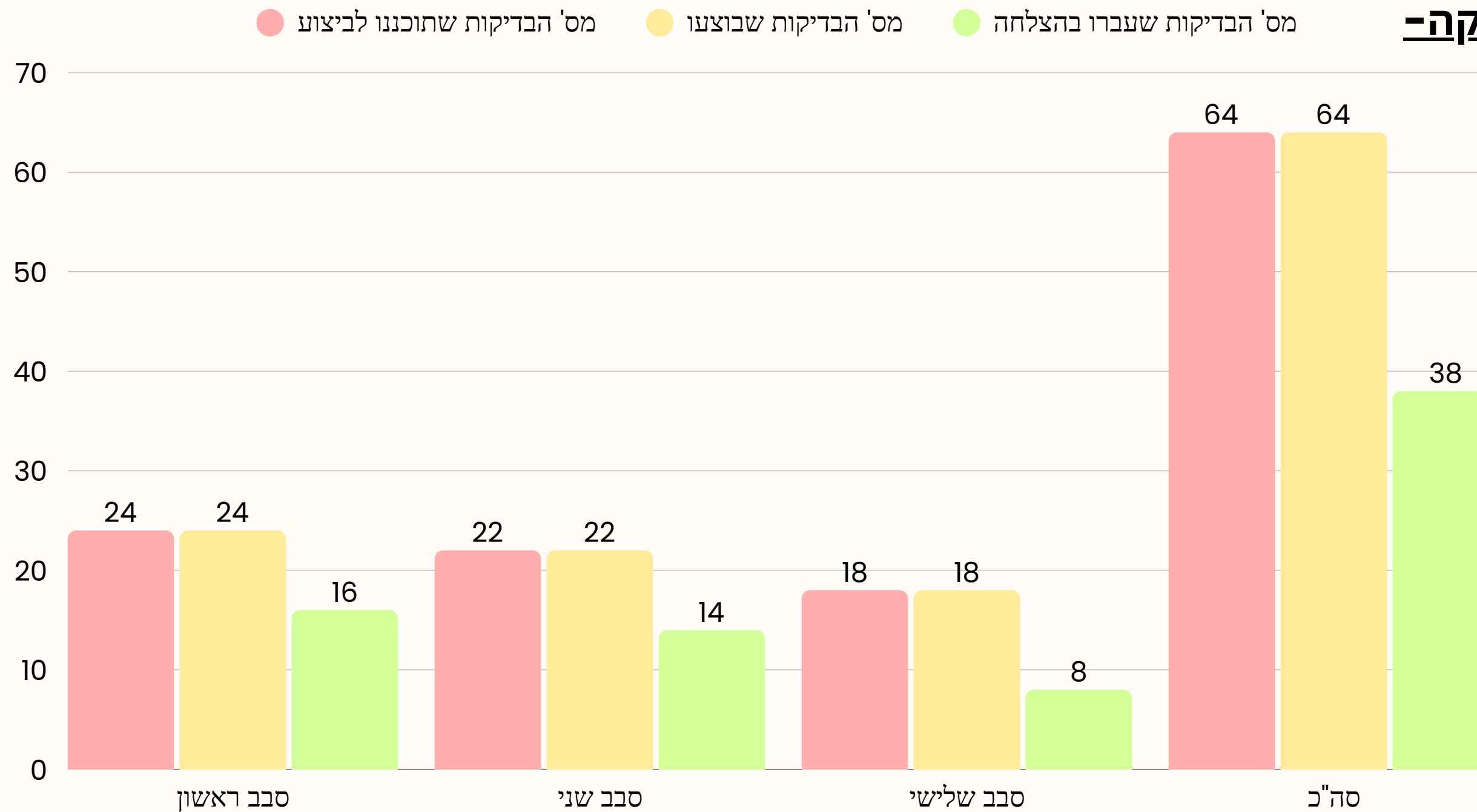
סיכום ביצועי הבדיקות

דיווחי תקלות לפי סבבים-



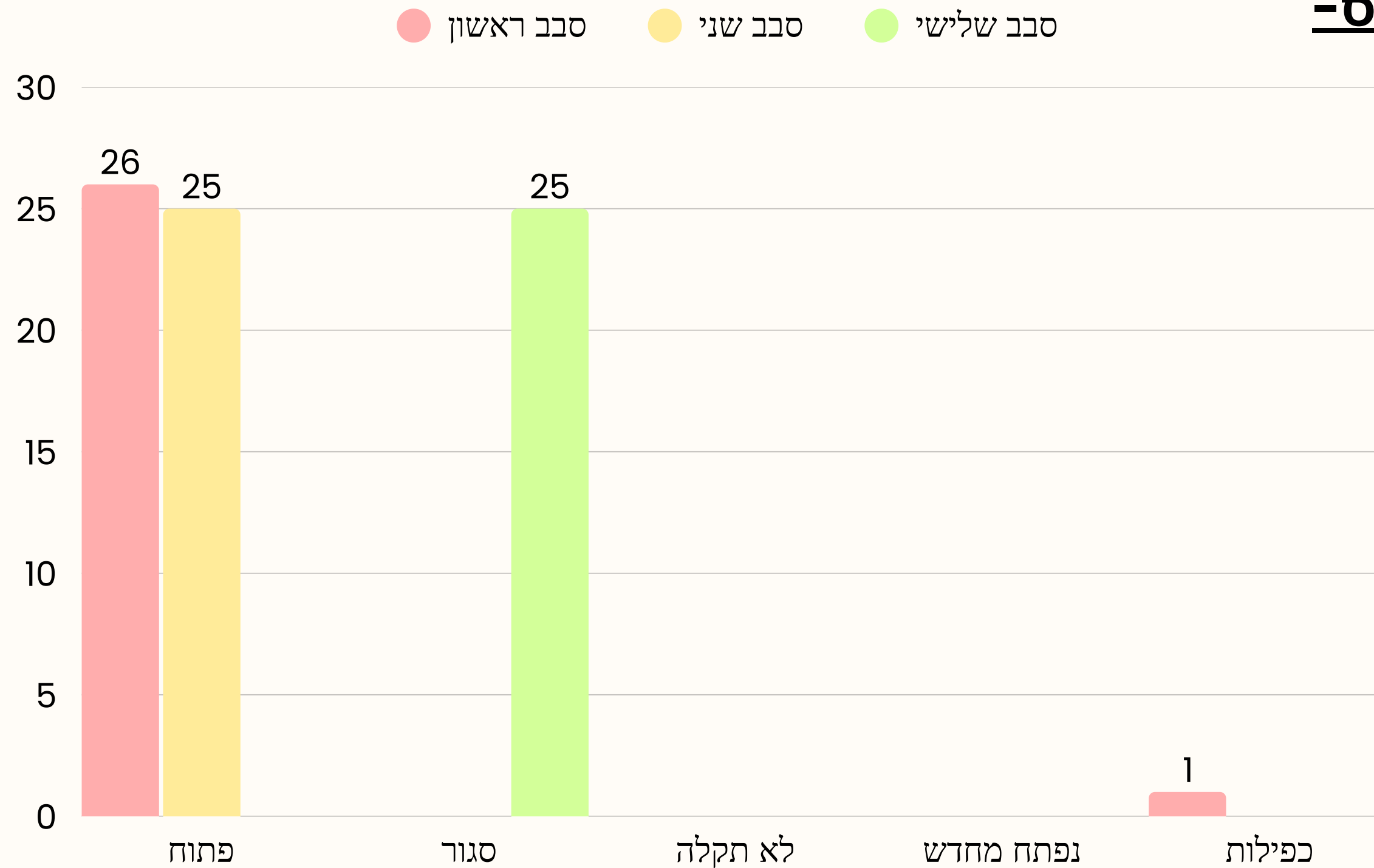
סיכום ביצועי הבדיקות

מספר התקלות שדווחו
במהלך כל סבב בדיקה-



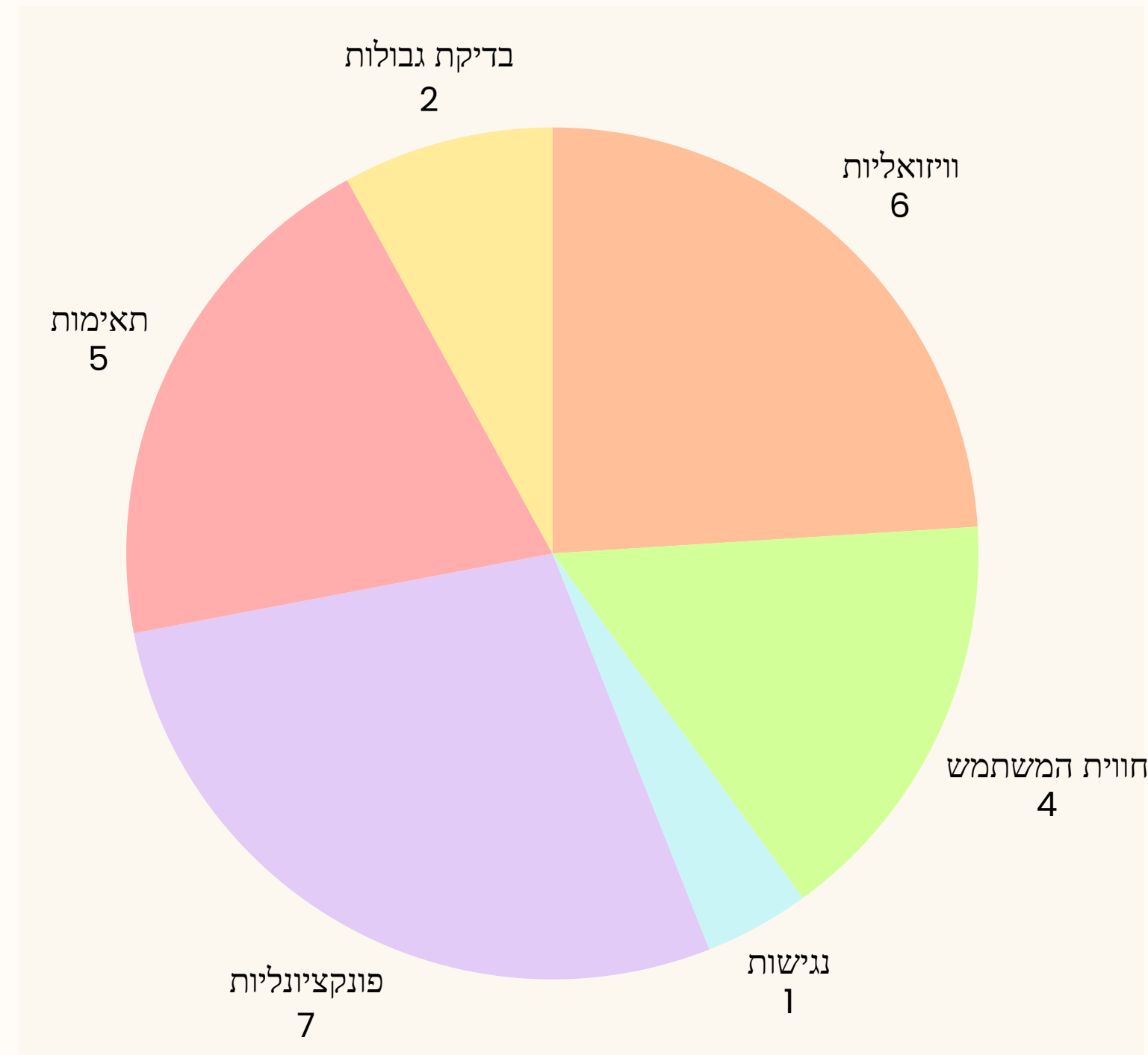
סיכום ביצועי הבדיקות

מס' תקלות לפי סטטוס-



סיכום ביצועי הבדיקות

מס' תקלות לפי סוגי בדיקה-



סיכום ביצועי הבדיקות

● מס' תקלות בע"ג גבוהה מאוד

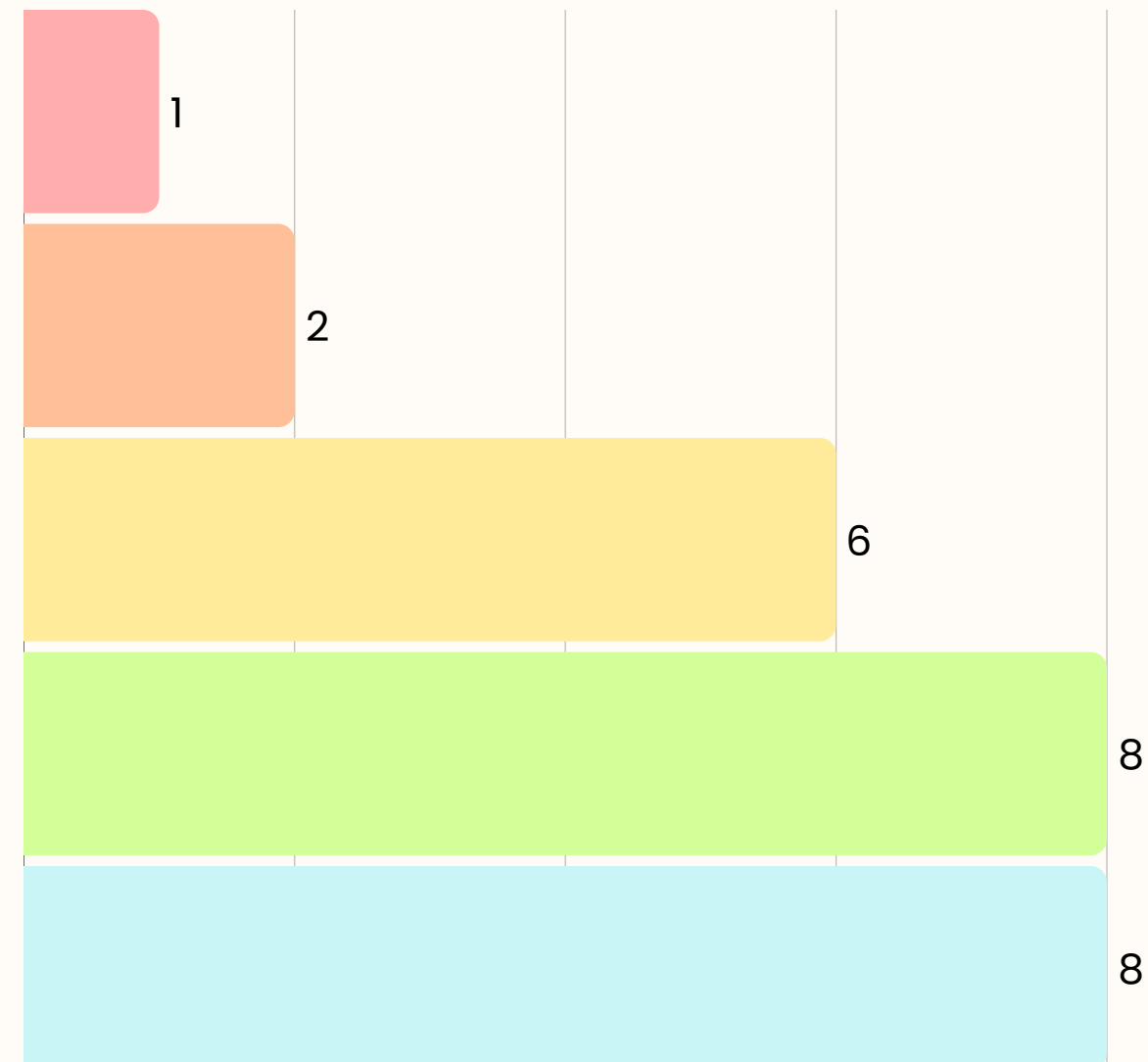
● מס' תקלות בעדיפות גבוהה

● מס' תקלות בעדיפות בינונית

● מס' תקלות בעדיפות נמוכה

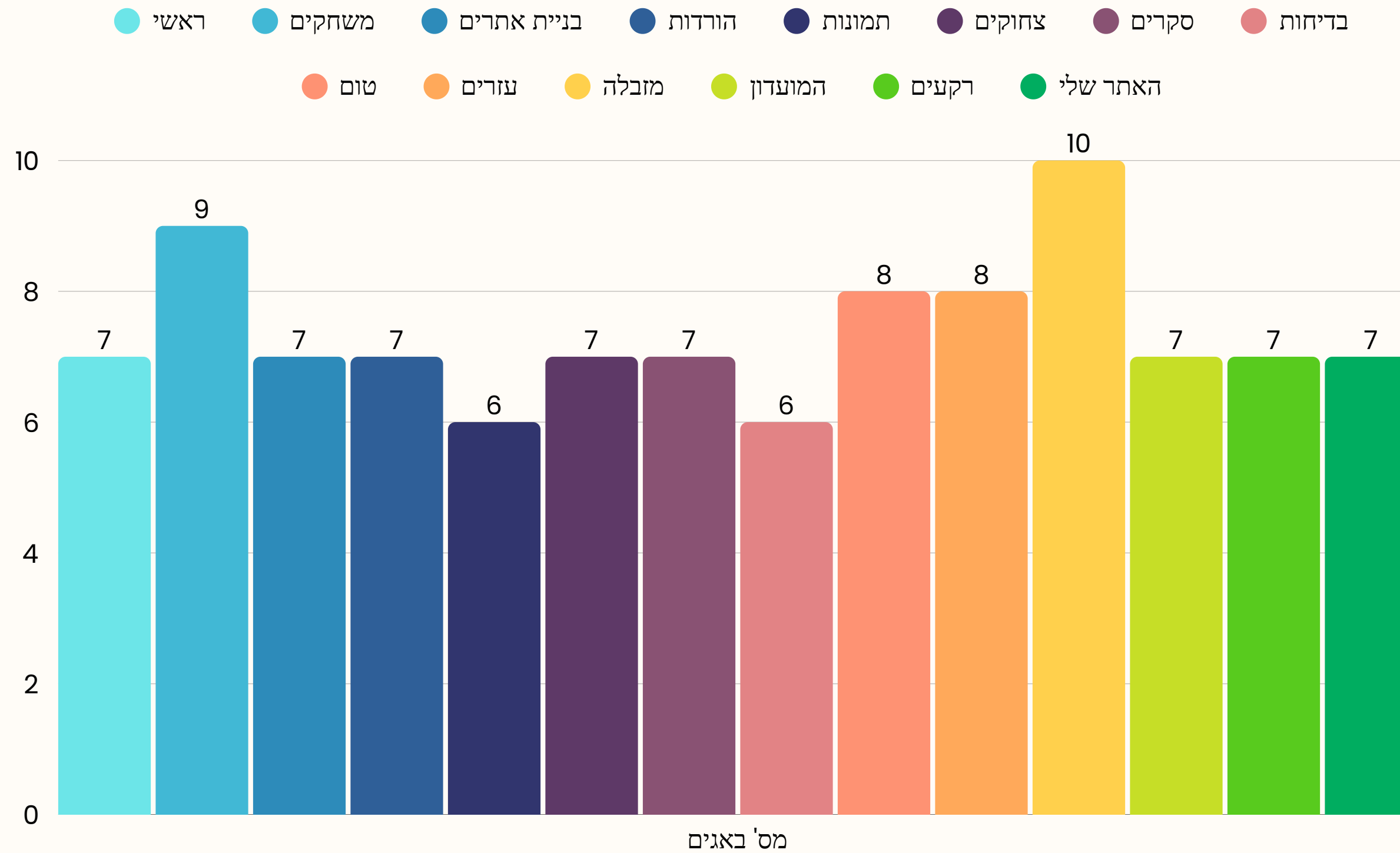
● מס' תקלות בעדיפות נמוכה מאוד

מס' תקלות לפי עדיפות-



סיכום ביצועי הבדיקות

מס' תקלה לפי
תחום באתר-



ניהול סיכונים

סיכון	סיכוי	נזק	רמת סיכון (סיכוי*נזק)	תיאור הנזק	פעילות מנע	תיאור
אין איפיון	1	6	6	לא נזהה את כל מקרי הבדיקה	גידור	<ul style="list-style-type: none"> התייעצות שוטפת עם ראש הצוות ובין בודקים ביצוע בדיקות חוקרות באופן עצמאי ביצוע וידוא בעזרת צ'ק ליסט
קושי בתיאום זמני מפגש בין המשתתפים	0.60	7	4.2	עיכוב בהגשת הפרויקט	גידור	<ul style="list-style-type: none"> קביעת זמנים מספר ימים מראש פתיחת קבוצת whatsapp, ושיחות וידאו מוגדרות מראש שימוש במסמך משותף להתקדמות עצמאית ובקרה אחרי התקדמות קבוצתית

ניהול סיכונים - המשך

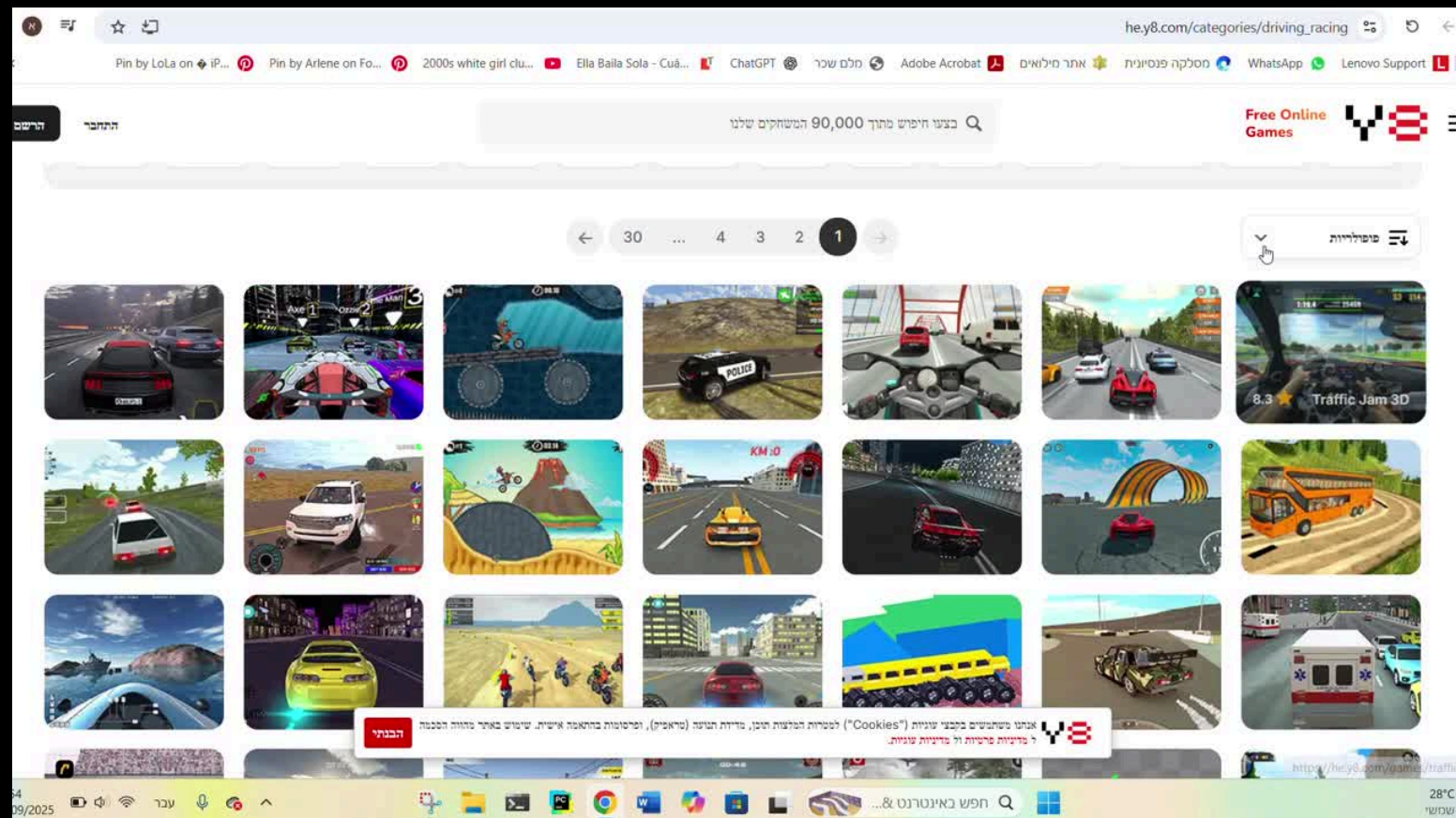
סיכון	סיכוי	נזק	רמת סיכון (סיכוי*נזק)	תיאור הנזק	פעילות מנע	תיאור
מחסור בכח אדם	0.3	2	0.6	<ul style="list-style-type: none"> עיכוב בהגשת החלק של הבודק עומס על כלל הבודקים 	קבלה	השלמה עם העומס
תקלות רשת	0.2	7	1.4	עיכוב בזמני מפגש	ניטור	מעקב על מצב הרשת
גישות עבודה שונות	0.7	7	4.9	<ul style="list-style-type: none"> כפילות במשימות תוצאה לא אחידה ומוסכמת 	גידור	<ul style="list-style-type: none"> התפשרות בדרכי עבודה - חלוקת משימות לעבודה עצמאית וקבוצתית ומציאת עמק השווה תקשורת פתוחה וכנה

השוואות לאתרים

השוואה לאתר בינלאומי - [/https://he.y8.com](https://he.y8.com)

לאחר חקירת שני האתרים, ניתן לזהות קווי דמיון ושוני ברורים.
שני האתרים הם אתרי משחקים מקוונים חינוכיים המציעים מגוון רחב של משחקים וכן תוכן משעשע כמו תמונות וסרטונים מצחיקים. שניהם מותאמים לגלישה במובייל ובמחשב ומאפשרים ניווט נוח באמצעות חלוקה לקטגוריות וכן גם סינון לפי פופולריות, משחקים חדשים והמלצות. אולם, בשניהם חסרות אופציות נגישות לבעלי מוגבלויות.

שני האתרים קיימים כבר שנים רבות (Y8 הוקם בשנת 2006) ושניהם זכו לפופולריות רבה בתקופתם, עם זאת Y8 העלה את מעמדו כאתר משחקים בינלאומי מצליח בזכות התאמה והתקדמות טכנולוגית ומודרנית, בעוד שמומו הפרה נותר נאמן לסגנון הישן המבוסס בעיקר על ערך הנוסטלגיה.



השוואות לאתרים - המשך

כמו כן, קיימים הבדלים מהותיים: קהל היעד של Y8 רחב יותר ונע מילדים ועד מבוגרים. האתר זמין ביותר מ-20 שפות, מציע אפשרות לשמירת הישגים והמשך משחק מנקודת העצירה האחרונה, ואף מאפשר העלאת משחקים שפותחו באופן עצמאי, תוך מתן שיתוף בהישגים שלהם (בהתאם לתנאים).

ניתן לאמץ מהאתר -

- שמירת משחקים מועדפים - לגישה מהירה
- תצוגה מקדימה של המשחקים - לפי קטגוריה.
- כתיבת מספר המשחקים בכל קטגוריה
- פריסת משחק על כל המסך
- כותרת ראשית שמחזירה לעמוד ראשי
- שמירת הישגים והמשכיות המשחק
- תמיכה בשפות נוספות - אנגלית, ערבית, רוסית
- העלאת תוכן מותאם גם למבוגרים - להגדלת המשתמשים
- אפשרות להעלות משחקים עצמאיים - תוך פיקוח וסינון
- לרענן את נראות האתר באמצעות שימוש בצבעים רכים למראה נקי

ניתן לשלב יתרונות אלו במומו הפרה מבלי לפגוע בערך המרכזי של האתר - נוסטלגיה.

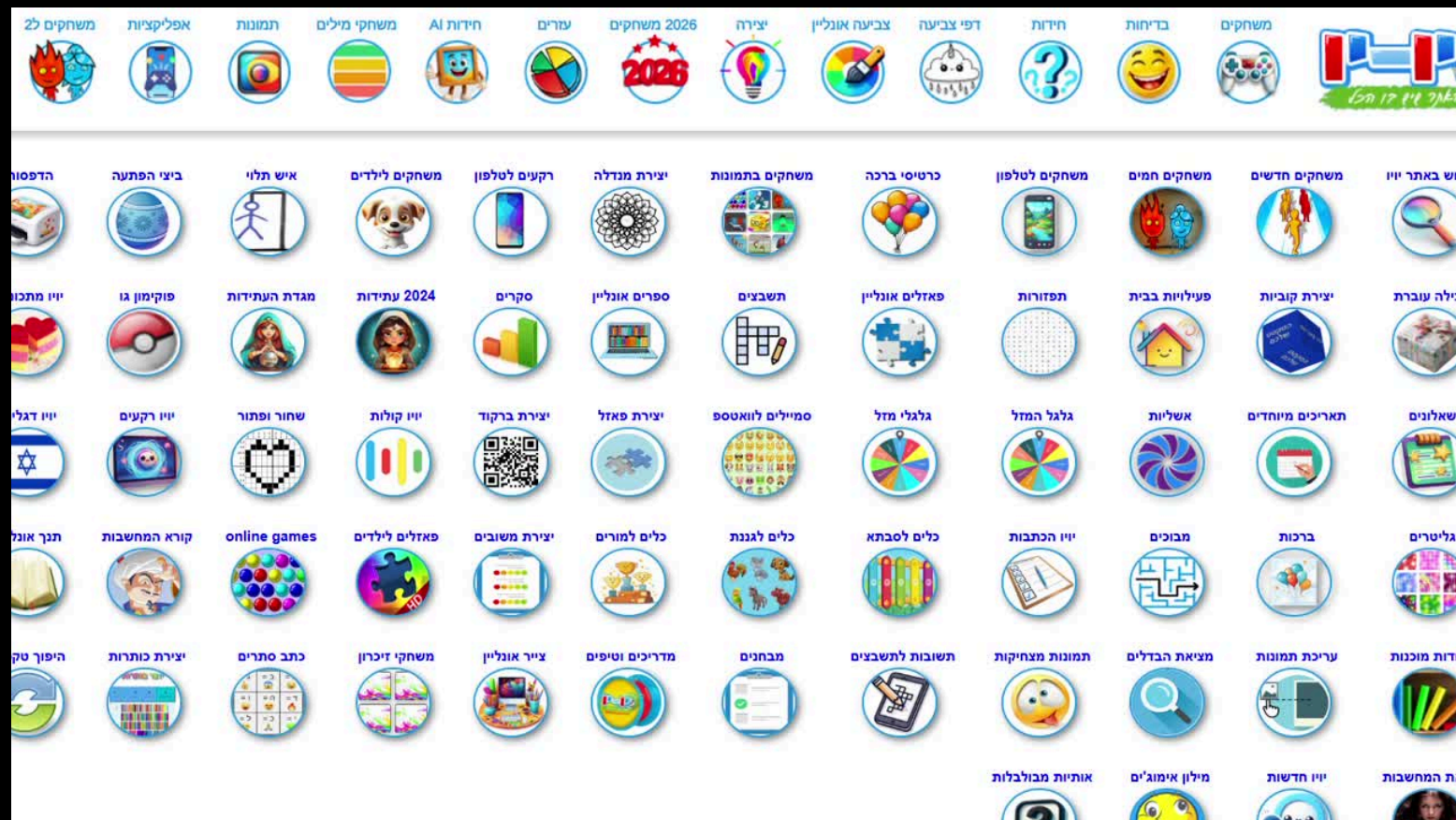


השוואות לאתרים - המשך

השוואה לאתר ישראלי - [/https://games.yo-yoo.co.il](https://games.yo-yoo.co.il)

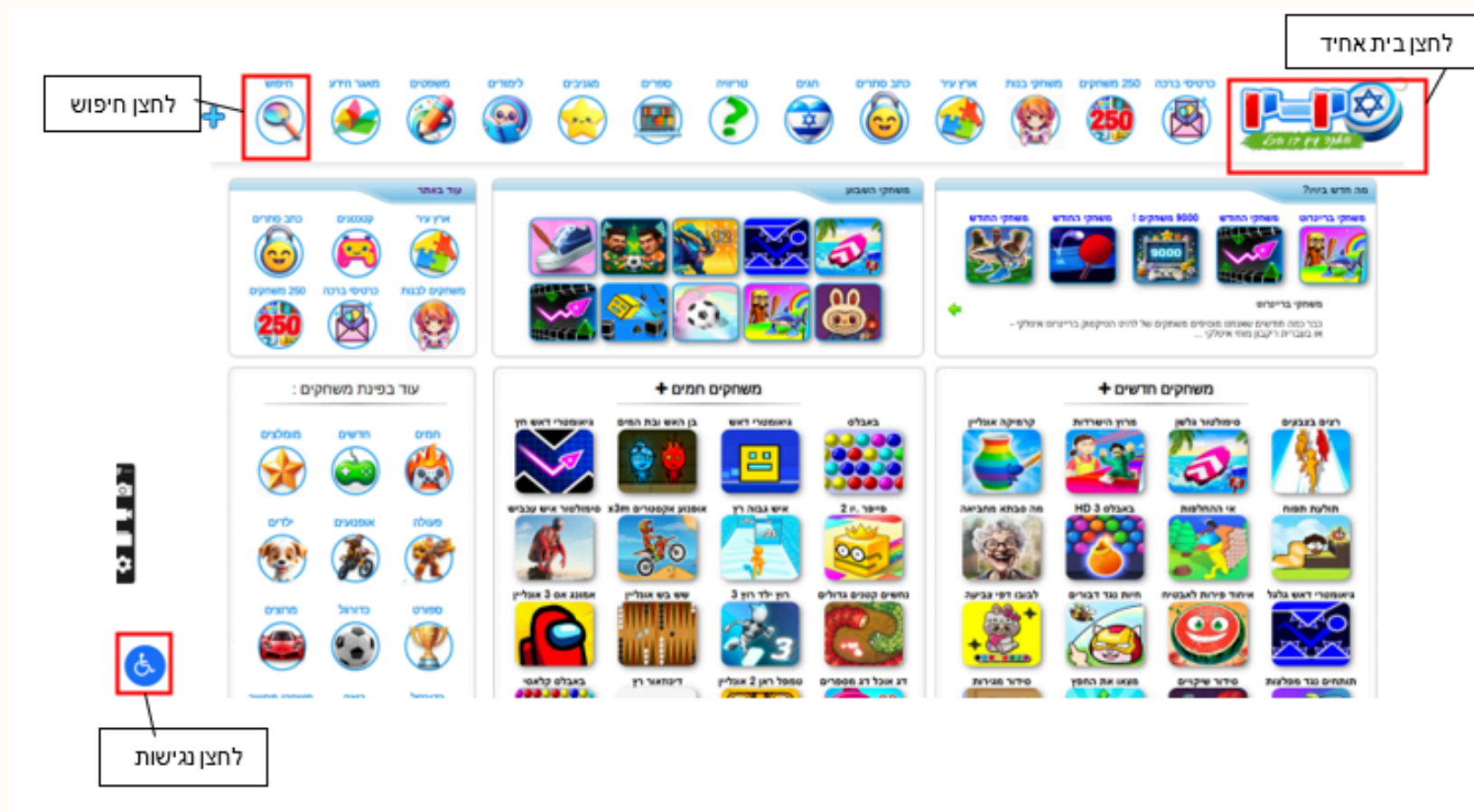
אתרי מומו הפרה ויויו משחקים נוצרו שניהם בתחילת שנות ה-2000 כחלק מתרבות האינטרנט הישראלית לילדים ובני נוער. מומו הפרה התחיל כאתר בידור קהילתי עם משחקים, בדיחות, חידות ופורומים שיצרו תחושת שייכות וחוויה נוסטלגית, בעוד יויו משחקים צמח כאתר ממוקד במשחקי דפדפן פשוטים, צבעוניים ונגישים יותר לילדים צעירים, עם דגש על יצירה ותוכן להדפסה.

לאחר חקירת שני האתרים, ניתן לראות כי שני האתרים דומים בכך שהם מציעים חוויות פנאי דיגיטליות קלילות – משחקים, בדיחות ותוכן מהנה המיועד לקהל צעיר, ושניהם מאופיינים בהצעת מבחר רחב של אופציות. עם זאת, השוני המרכזי הוא בגישה: מומו הפרה שם דגש על קהילתיות, ותוכן גולשים. בעוד יויו מתמקד בנגישות, צבעוניות ויצירתיות, בנוסף, מומו מזוהה יותר עם בני נוער ובוגרי חטיבה/תיכון, ואילו יויו פונה יותר לילדים צעירים בגילאי יסודי.



השוואות לאתרים - המשך

בניתוח ההשוואה בין אתרי מומו הפרה וריון משחקים, ניתן לזהות מספר נקודות שוני בין שני האתרים. ההבדלים מתבטאים בתוכן, קהלי יעד, חוויית משתמש ועיצוב, כמו גם בתכונות ייחודיות הקיימות במומו הפרה שאינן קיימות בריון. על בסיס ההבדלים הללו ניתן להציע שיפורים למומו הפרה כדי לשפר את חוויית המשתמש ולהתאים את האתר לצרכים מודרניים.



- ניתן לאמץ מהאתר -
- שילוב תוכן יצירתי המתאים לילדים צעירים כמו דפי צביעה ופעילויות.
- שיפור חוויית המשתמש באמצעות טעינה מהירה וניווט אינטואיטיבי.
- עדכון המשחקים לפורמט HTML5 ותמיכה מלאה במובייל.
- התאמה להנחיות נגישות (WCAG).
- מערכת חיפוש יעילה – חיפוש לפי משחקים, בדיחות או תכנים אחרים.
- עדכון קבוע של תוכן – להוסיף מנגנון ריענון תוכן קבוע.
- לחצן בית אחיד.

לסיכום, כפי שניתן לראות בהשוואה מול אתרים שונים יש הרבה נקודות דימיון בין האתרים, אך ניתן להוסיף שיפורים אשר יעזרו לחוויית המשתמש ובנוסף לחדשנות המוצר.

המלצת GO/ NO GO

תוצאה רצויה	תסריטים שנכתבו והורצו ב100% תסריטים שעברו ב65% לפחות תקלות פתוחות : קריטיות 0, חמורות 0, בינוניות עד 3, קלות עד 10 .
תוצאה בפועל	כל התסריטים שנכתבו הורצו ב100% תסריטים עברו ב65% תקלות פתוחות : קריטיות:0, חמורות:0, בינוניות 0, קלות 2

במהלך ביצוע הבדיקות נמצא כי רוב הבאגים שזוהו היו תקלות עיצוב קלות (GUI) אשר אינן פוגעות באופן מהותי בחוויית המשתמש הכוללת באתר.
האתר מאפשר לכל משתמש לשחק במשחקי רשת, לקרוא בדיחות, לשחק בטריוויה ולצפות בתכנים נוספים תוך חוויית שימוש פשוטה, נוחה וידידותית.
לאחר סבב הבדיקות ובחינה מקיפה של האתר, אנו מעריכות כי ניתן לאשר את העלאתו לאוויר.

המלצות לשיפור



חיפוש פנימי – לאפשר למשתמשים למצוא משחק/בדיחה/תוכן במהירות.



הפחתת עומס חזותי – סידור מחדש של עמוד הבית כך שלא יוצף בתוכן אלא יציג נקודות כניסה עיקריות.



תוכן חדשני – הוספת משחקים עכשוויים, מבחנים אינטראקטיביים, ותוכן שמתאים לקהל צעיר כיום.



עדכון טכנולוגי – שימוש בפרוטוקול HTTPS להצפנה ואבטחת מידע.



הוספת תמיכה בשפות נוספות (אנגלית, ערבית רוסית) להרחבת קהל היעד.



התאמת האתר להנחיות נגישות (WCAG)



להוסיף גיימיפיקציה (נקודות, תגיות, הישגים) – תגמול על השתתפות.



יכולת לשתף הישגים ברשתות החברתיות (פייסבוק, אינסטגרם, וכו').



עיצוב מודרני ורספונסיבי (מותאם מובייל/טאבלט)



תודה על ההקשבה!

