אדפטציות לקוד ניסוי 1:

1. לנקות את הקוד כך שיכיל רק את המטלת קלפים וגם לנקות את הגיט (עם עידו)
2. לערוך הוראות
3. לערוך שאלות- אולי עוד שאלה על הצורות (שלא רואים אותה צורה אף פעם) ולשנות את השאלה על מטרת הניסוי
4. בדוגמא לעשות צורות חדשות
5. לסדר את הגדלים של התמונות
6. לבדוק עם עידו שהכל נכנס לדאטא טוב
7. זה תמיד אומר שטועים בשאלות גם אם צדקת- לתקן
8. לטעון תמונות
9. להפוך תמונות למלבניות
10. ניסוחים בשפת העם
11. שהקופסא תישאר
12. לחשב כמה בונוס הם יקבלו בערך
13. שהתמונות באותו טרייל ייראו שונה
14. ריבוע לטיני
15. לוודא שהתמונות באותו גודל גם באימון וגם במבחן
16. להוסיף לדאטא שדה של איזה סוג טרייל זה
17. לוודא שאין צ'וקואים מלוכסנים
18. בexample images יש דברים של squares
19. לשנות את התמונות המחוברות של עידו

אדפטציות לקוד ניסוי 2:

1. לכתוב את כל ההוראות וההסברים
2. שהpress space to continue יתווסף בצורה נעימה לעין כשיש invalid או כשלא עונים בזמן
3. להכניס לדאטא- סוג בלוק- צורה, צבע, מרקם, מה הוצג בשמאל ומה הוצג בימין ואיפה הם הוצגו בדיוק, מה היה התגמול, מה היה ההסתברות לתגמול
4. שתהיה הודעת שגיאה של ללחוץ על sf hk (אולי אם הנבדק שכח איפה לשים את הידיים)
5. לשנות את המקשים
6. לשים בchoises all\_keys ואז רק אם הוא לא לחץ על כלום לכתוב לו לענות מהר יותר.
7. שיהיו רק שלושה תנאים לסדר של הבלוקים- ריבוע לטיני
8. בסשן השני לשנות הוראות ושלא יהיה מבחן
9. ניסוחים בשפת העם
10. לחשב כמה בונוס הם יקבלו בערך
11. Random walk לפי פרוליפיק – בסשן השני הפוך
12. לשנות באימון לגירויים עם רקע לבן
13. לוודא שאין צ'וקואים מלוכסנים

**לעשות QA**

0 left--- s

1 mid left ----- d

2 mid right------ j

3 right ------- k