

## הנחיות לתרגיל פיתוח – יצירת ממשק להצגת משולש וזוויותיו

**משך התרגיל:** שעה וחצי  
**מטרת התרגיל:** לבדוק חשיבה טכנית, עיצוב ממשק בסיסי, גישה לפתרון בעיה לא מוכרת לחלוטין.

### תיאור התרגיל

פיתוח ממשק הכולל שני עמודים:

#### 1. עמוד קלט:

- מאפשר למשתמש להזין שלוש נקודות (כל זוג מסמל ערכי  $X$  ו- $Y$  של נקודה).
- כפתור "הצג משולש" שמעביר לעמוד התצוגה.
- אין צורך לוודא תקינות קלט. ניתן להניח שהערכים שהוזנו תקינים ובטוח התצוגה.

#### 2. עמוד תצוגה:

- מציג משולש המבוסס על הנקודות שהוזנו (באזור שגודלו  $800 \times 800$ px).
- סימון של כל זווית באמצעות קו מעוגל קטן בתוכה.
- הצגת הערכים של שלושת הזוויות בתוך המשולש.

### חלק הסבר חובה

מטרת החלק הזה היא להבין איך ניגשתם לפתרון – אין תשובות "נכונות" או "לא נכונות". בבקשה כללו קובץ טקסט קצר (README / הסבר בתוך הקוד / בתשובה למייל) שבו תענו על השאלות הבאות:

- באיזו שיטה השתמשתם לציור המשולש? למה בחרתם בה?
- כיצד חיבתם את ערך הזוויות?
- מה היה מאתגר בתרגיל?
- האם יש משהו שלא הצלחתם לפתור? איזה פערים היו לכם?
- האם השתמשתם בעזרים חיצוניים (כולל AI)? אם כן, במה הוא עזר?

### שיקולים נוספים

- נוחות השימוש – טפסים ברורים וממשק משתמש אינטואיטיבי.
- קוד נקי וקריא – הקפדה על מבנה נכון וקריאות גבוהה.
- חשיבה עצמאית – לא בהכרח הפתרון המושלם, אלא פתרון שתואם את הרמה שלכם ומראה הבנה.

### איך מגישים?

- נא להעלות ולשלוח קישור ל-GitHub בסיום התרגיל.
- מועמדים שיעברו סף מסוים יוזמנו לשיחת היכרות והמשך תהליך.

בהצלחה! 🚀