

פרויקט מסכם מודול C#

מסמך הנחיות ודגשים לפרויקט

מפרט אפיון הפרויקט

מבוא

פרויקט זה מסכם מודול ומאפשר לצבור ניסיון מעשי בבניית פרויקטים חכמים ודינמיים תוך שימוש בנושאים שנלמדו במהלך המודול.

תיאור כללי:

שדרוג ופיתוח עמוד הצגת גלריית העבודות אישי והוספת 6 פרויקטים חכמים אשר משקפים את רמת הידע והיכולות שנרכשו במהלך המודול, חשוב לזכור שהעמוד הצגת העבודות עשוי לסייע ולהוות כרטיס ביקור בפני מעסיקים, מראיינים, לקוחות, לכן חשוב להשקיע בעיצוב ופונקציונליות.

מטרות:

מטרות המשימה הן:

- פיתוח יכולת חשיבה לוגית וכתיבת קוד.
- הצגת יכולות וידע בנושאים C# + WPF
- פיתוח כישורים בתכנון ובפיתוח בניית ממשק משתמש.
- בניית תיק עבודות אישי אשר יהווה בסיס לכלל עבודות שניצור מהלך הקורס.
- בניית תיק עבודות אישי אשר יוצג בפני מעסיקים ולקוחות.

משקלי בדיקה:

- עמוד הצגת גלריית העבודות - 10%
- גלריית הכוללת 6 פרויקטים - 80%
- דרישות כלליות - 10%
- בונוס - ניתן לקבל בונוס של עד 15 נקודות.
- לא ניתן לקבל יותר מ-100.
- ציון עובר 70.

דגשים מרכזיים:

- יצירת והגשת הפרויקט תהיה בהתאם למפורט [דרישות כלליות לפרויקט](#)
- עמוד הצגת גלריית העבודות יהיה בהתאם [למפרט עמוד הצגת גלריית העבודות](#)
- אזור גלריית הפרויקטים יכיל לפחות 6 עבודות מתוך בנק משימות מוגדרות בהתאם [למפרט פרויקטים](#)
- ניתן להוסיף עד 3 פרויקטים לאזור גלריית הפרויקטים שיוגדרו כבונוס בהתאם למפורט [באפשרויות בונוסים](#).

אופן הגשת הפרויקט:

- את הפרויקט יש להעלות ל – git, ולהגיש לינק אליו במשימה שתפתח בקמפוס.
- יש לעשות publish לוקאלי לפרויקט ולהעלות את התיקיה מכווצת ל-ZIP במשימה שתפתח בקמפוס.
- חשוב להקפיד על סדר בתיקיות הפרויקט והוספת קובץ readme לבוחן.

דרישות כלליות לפרויקט

- יש להקפיד על ריווחים ויישור אלמנטים.
- יש לשמור על סדר בקוד ולהעניק שמות משמעותיים לתיקיות, אלמנטים, משתנים וכד'.
- יש לשמור על מבניות תיקיות וקבצים.
- יש לשמור על תקינות קישורים.
- יש להקפיד על הודעות שגיאה והצלחה למשתמש.
- ייתן ייתרון לעבודות יצירתיות שלא נלמדו בכיתה.
- יש להוסיף קובץ readme.
- יש להקפיד על הגשה בזמן.

מפרט דרישות לעמוד הצגת גלריית העבודות

אזור הצגת הפרויקטים:

- הפרויקטים יוצגו באזור גלריה ייעודי אשר יכלול את הצגת הפרויקטים.
- אזור זה יכלול תיק העבודות האישי וקישורים לכלל העבודות שנעשה במהלך הקורס.
- עבור כל פרויקט יש לשם תמונה מייצגת ולהעניק תיאור לפרויקט.
- עבור כל פרויקט שנציג נרשום באילו כלי פיתוח הפרויקט מומש.
- בלחיצה על הפרויקט נעבור לעמוד הפרויקט.

עמוד הצגת הפרויקט:

- עמוד פרויקט יכיל טקסט כללי המציג את הפרויקט ואופן המימוש.
- העמוד יציג בצורה ברורה את השפות והטכנולוגיות בהם מומש הפרויקט.
- העמוד יכיל כפתור אשר מאפשר לצפות בפרויקט.
- חשוב להפקיד על שימוש נכון בפקדים ואלמנטים.
- חשוב להקפיד על סדר וניקיון בקוד ותיקיית הפרויקט.

מפרט דרישות לפרויקטים

- יש להגיש **6 פרויקטים** במסגרת המשימה.
- חייב שלפחות **4 פרויקטים** מתוך בנק המשימות מוגדרות, ניתן להוסיף עד **2 משחקים** שאינם מתוך בנק המשימות באישור המרצה.
- חשוב שהפרויקטים ישקפו את היכולות וישלבו כמה שיותר טכנולוגיות.
- חשוב להקפיד על סדר וניקיון בקוד ותיקיית הפרויקט.

אפשרויות בונוסים

- ניתן להגיש עד **3 פרויקטים** במסגרת הבונוס.
- חשוב שהפרויקטים ישקפו את היכולות וישלבו כמה שיותר טכנולוגיות.
- חשוב להקפיד על רספונסיביות, סדר וניקיון בקוד ותיקיית הפרויקט.

צעדים בכתובת הפרויקטים:

כמה טיפים שיעזרו לכן בעת כתיבת הפרויקטים:

- **הגדרה והבנה של הבעיה** - לפני שמתחילים לכתוב קוד, חשוב להבין מה הבעיה שאתם מנסים לפתור ומה היא הפעולה הרצויה.
- **תכנון הפתרון** - לפני כתיבת הקוד, כדאי לתכנן את המבנה הלוגי של התוכנית. כלומר, לזהות את השלבים השונים הדרושים לפתרון הבעיה ולארגן אותם בצורה הכי יעילה.
- **כתיבת הקוד** - לאחר שתכננתם את המבנה הלוגי של התוכנית, תוכלו לכתוב את הקוד בצורה המתאימה לכך.
- **בדיקה** - לפני סיום הקוד, כדאי לבדוק את התוכנית כדי לוודא שהיא עובדת בצורה תקינה ובסדר הנכון.
- **תיעוד** - חשוב לתעד את הקוד שלכם כדי שאנשים אחרים יוכלו להבין את הלוגיקה והפעולות של התוכנית.

נספח 1: אזור הצגת גלריית הפרויקטים

**עמוד הצגת גלריית
הפרויקטים**

**לחיצה על הפרויקט
תעביר לעמוד הפרויקט**

PLAY CENTER

לורם איפסום או בקיצור ליפסום, הוא מלל מקובל וחסר משמעות המשמש
"ממלא מקום" בעת עריכה, בתחום



שם הפרויקט



שם הפרויקט



ניהול משימות



שם הפרויקט



שם הפרויקט



שם הפרויקט

נספח 2: עמוד הצגת הפרויקט.

