

מי הזיז את הגבינה שלי?

סמסטר ב' (תשע"ח)

סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (13122), תכנות 2 (13211)
ותכנות אינטראקטיבי 2 (13123)

בר גבאי וגילי גיא

תוכן עניינים

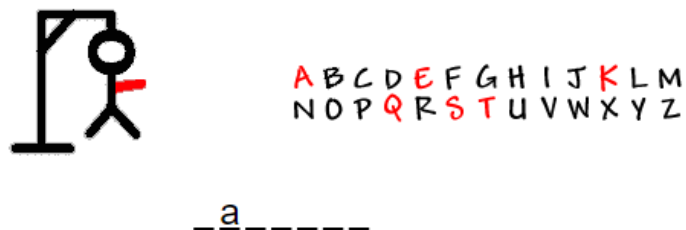
3.....	מבוא
5.....	התוצר- תיאור כללי
6.....	מבנה המערכת
8.....	סביבת המשחק
16.....	סביבת עורך
30.....	מה לא פותח?
31.....	פיתוח
37.....	Release Notes
38.....	תהליכי האפיון והפיתוח
39.....	התוצר שפותח
40.....	סיכום אישי
41.....	מקורות
45.....	דף מידע

מבוא

מטרת המחולל היא מתן גישה קלה ומהירה ליצירת פעילויות לימודיות לילדים אשר יכללו הן למידה והן הנאה.

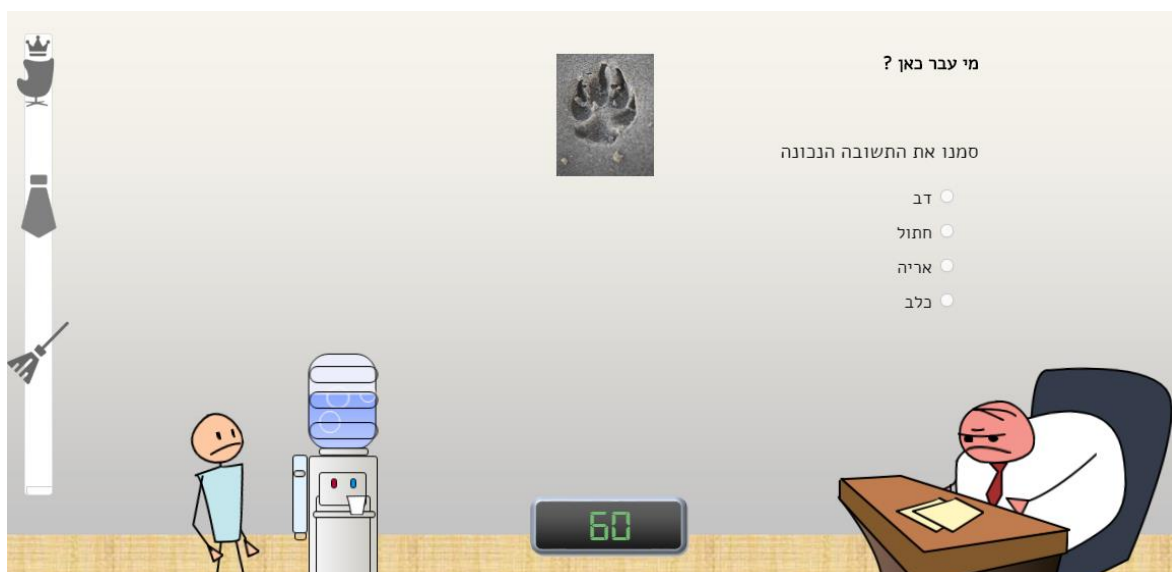
סקירת תוצרים

משחק "[האיש התלוי](#)":



האיש התלוי הוא משחק אשר מתבסס על ניחושים, כאשר בכל ניחוש שגוי, איבר נוסף של האיש התלוי מתגלה. על השחקן לנחש נכונה את המסתתר בחידה על מנת להצליח במשחק. במידה והשחקן אינו מצליח, האיש התלוי יופיע בשלמותו והמשחק יגמר.

מחולל "[שרוד ת'בוס](#)":



"שרוד ת'בוס" הוא משחק המורכב משאלות חד ברירה כאשר תשובה נכונה תקרב את השחקן למטרתו הסופית- לשרוד את המפגש עם הבוס ולתפוס את מקומו. המנגנון המשחקי

מתבסס על תרגול ידע דקלרטיבי בנושאים שונים וכולל בתוכו את אלמנט התחרותיות – זמן מוקצב, טבלת התקדמות במשחק (מצד שמאל בתמונה) וטבלת שיאים.

מחולל (צד עורך) - "שרוד ת'בוס":

מחולל המשחק "שרוד ת'בוס" היווה את עיקר ההשראה לעמוד עריכת השאלות במחולל שלנו: התוכן מוצג במרכז המסך, ללא צורך בגלילה, כל המידע שהעורך צריך לספק נמצא מולו וללא הפעלה מסובכת. יחד עם זאת, בהתאמה למשחק שלנו, החלטנו לוותר על האפשרות לבחירת מסיח/ים נכון/ים.

מחולל (צד עורך) – "איקס לימוד":

ממחולל המשחק "איקס לימוד" שימרנו את מבנה עמוד יצירת המשחקים (העמוד הראשי). הסיבה לכך היא שייצירת המשחק היא מאוד פשוטה ומתבצעת על ידי הקלדת שם המשחק בלבד. בנוסף, בצורה זו יכול העורך לראות את רשימת המשחקים שיצר ולבחור איזה מהם

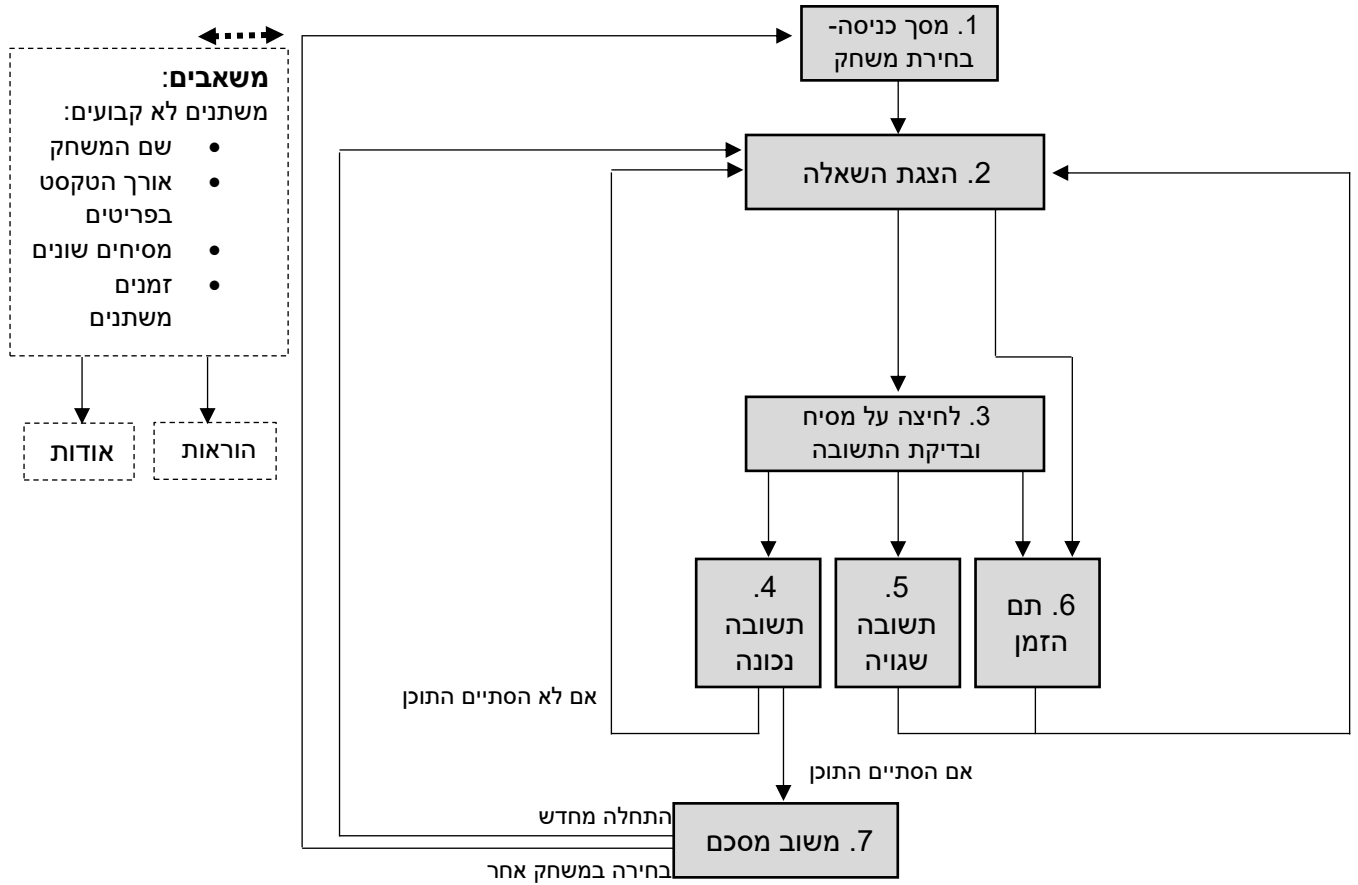
צונו לערוך באותה העת. יחד עם זאת, בחרנו לוותר על עמודת ה"הגדרות" היות וכמות ההגדרות שניתנות לשינוי במשחק שלנו הינה קטנה.

התוצר- תיאור כללי:

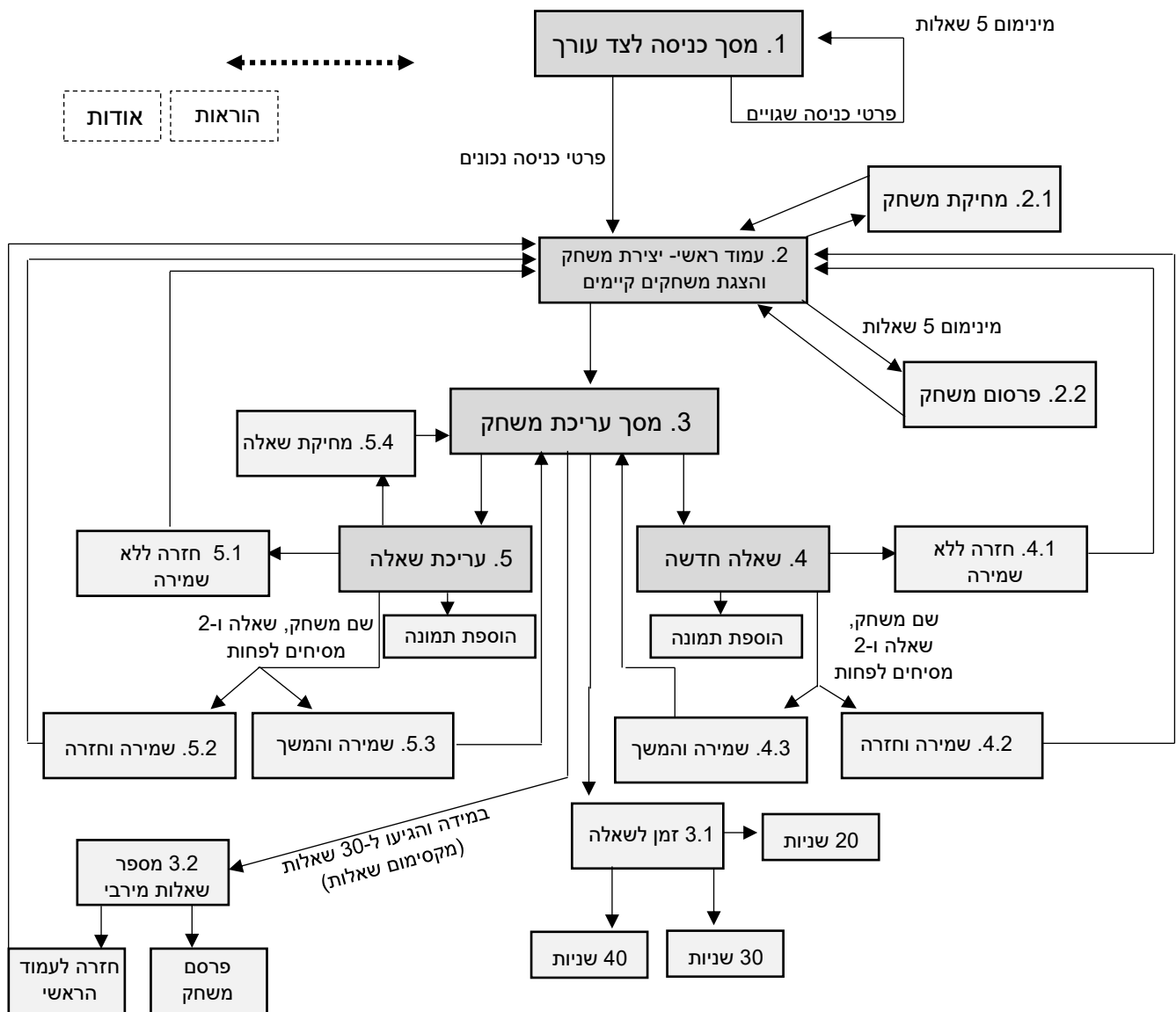
המחולל "מי הזיז את הגבינה שלי?" הינו מנגנון המאפשר יצירת משחקים בסגנון "האיש התלוי" (הפוך) אשר מטרתו הלימודית היא תרגול ידע דקלרטיבי בתחומי תוכן שונים. המשחק מיועד לשחקן יחיד ותומך בפריטים מסוג חד-ברירה. ניתן לעשות שימוש במשחק הן בכיתה על ידי הצגת המשחק לכלל התלמידים ומענה על השאלות במליאה, או לחלופין עבודה עצמית של כל תלמיד כשלעצמו, והן בבית לצורך חידוד הידע בחומר הנלמד.

מבנה המערכת:

צד משחק:



צד עורך:



סביבת המשחק:

1. מסך כניסה – הזנת קוד משחק:

מי הזיז
את הגבינה
שלי?

איך משחקים? עורך אודות



בחר

במסך הכניסה על הלומד להזין קוד משחק רצוי בתיבת הטקסט ולאחר מכן ללחוץ על כפתור "בחר" בכדי להתחיל לשחק.. במידה והמשחק הרצוי אינו מפורסם/לא קיים, העמוד לא יעבור למשחק המבוקש. במידה וכן, המשחק יתחיל. המשחקים המוצעים הם: זיהוי אתרים בעולם (105) ואזרחות ואישים ואירועים מדיניים (106).

2. הצגת השאלה- מקרה קצה (כמות מסיחים מקסימלית + כמות תווים מקסימלית בגזע השאלה):

מאיזו מגילה לקוח הפסוק לפניכם: "...לכל זמן ועת לכל חפץ תחת השמים. עת ללדת ועת למות עת לטעת ועת לעקור נטוע"?

סמן את התשובה הנכונה


- ☐ שיר השירים
- ☐ קהלת
- ☐ רות
- ☐ אסתר

בהצגת כל שאלה (השאלות והמסיחים מופיעים באופן אקראי), שעון הזמן מופיע ומתחיל בספירה לאחור כאשר הזמן המוקצב לשאלה משתנה בהתאם לבחירת העורך (20 שניות, 30 שניות או 40 שניות). בתום הזמן מופיע חלון מעבר לשאלה הבאה. כל שאלה שלא נענתה נכון, חוזרת למאגר השאלות ומופיעה בהמשך עד למענה נכון עליה. **מטרת המשחק** היא לעזור למאוס העכבר לקבל את הגבינה על ידי מענה נכון על כל שאלות המשחק. בכל מענה נכון על שאלה, הגבינה שתלויה על החוט יורדת מטה ומתקרבת למאוס העכבר, והוא מגיב בקפיצה. אם השאלה לא נענתה נכון, מאוס והגבינה נותרים במצב סטטי. בסוף המשחק, כאשר ענה הלומד על כל השאלות, מאוס מקבל את הגבינה.

2.1. תמונה בגזע השאלה (+ הגדלת תמונה + מקרה קצה- כמות מינימלית של מסיחים):

19







האתר בתמונה נמצא בירושלים

סמן את התשובה הנכונה

נכון ☐
לא נכון ☐




5



באי?

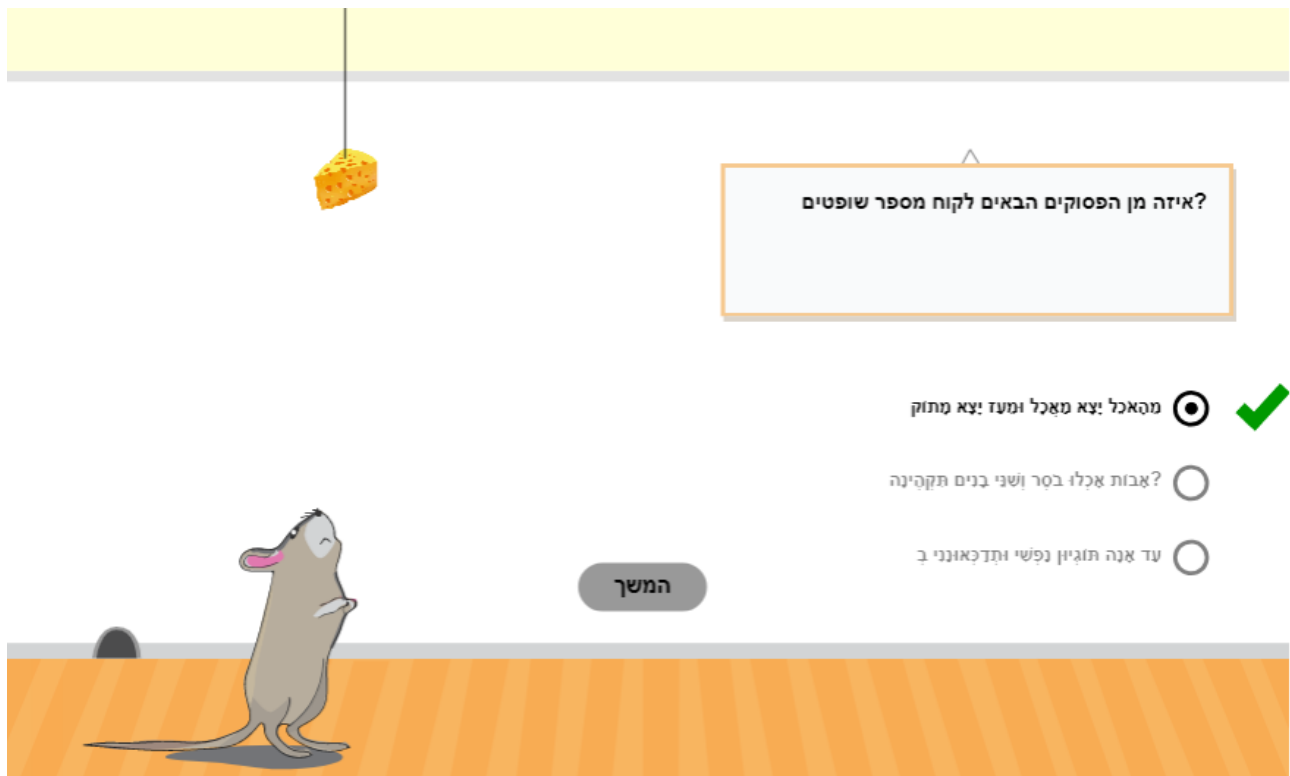
סמן את

☐
☐
☐



בלחיצה על זכוכית המגדלת בצידה הימני התחתון של התמונה, מוגדלת התמונה וניתנת לגרירה על גבי מסך המשחק. הזמן אינו עוצר במידה ומגדילים את התמונה. לסגירת התמונה, יש ללחוץ על ה-X בצידה הימני העליון.

3 + 4. לחיצה על מסיח ובדיקת תשובה, משוב לתשובה נכונה (מקרה קצה- כמות תווים מקסימלית במסיח):



בעת לחיצה על כל מסיח, הכפתור שלצידו יסומן כנבחר, וכפתור "בדוק" יופיע. בלחיצה עליו:

- יעלם שעון הזמן מהמסך.
- כפתור הבדיקה יוחלף בכפתור "המשך".
- תעלם ההדרכה לפעולה ("סמן את התשובה הנכונה").
- כפתורי הראדיו שלא נבחרו ירדו לשקיפות נמוכה ולא יהיה ניתן ללחוץ עליהם
- במידה וישנה תמונה שנפתחה ולא נסגרה, היא תיעלם.
- יופיע משוב חיובי או שלילי בהתאם לתשובה שנבחרה.
- האנימציה של העכבר תופעל/לא תופעל בהתאם לתשובה שנבחרה.
- ישמע צליל בהתאם לתשובה שנבחרה (נכונה/שגויה)

משוב לתשובה נכונה מופיע לאחר לחיצה על כפתור הבדיקה. המשוב כולל:

- הופעת סימן V ירוק לצידו הימני של המסיח הנבחר.
- הפעלת האנימציה של העכבר והגבינה הכוללת הנמכה של הגבינה התלויה על החוט ולאחריה קפיצה של מאוסי.
- משוב קולי לתשובה נכונה.

5. משוב לתשובה שגויה (מקרה קצה- כמות תווים מינימלית במסיח):



משוב לתשובה שגויה מופיע לאחר לחיצה על כפתור הבדיקה. המשוב כולל:

- הופעת סימן X בצבע אדום לצידו הימני של המסיח הנבחר.
- לא קיימת הפעלה של האנימציה של העכבר והגבינה, והם נשארים במקומם.
- משוב קולי לתשובה שגויה.

תם זמן המענה לשאלה

השאלה תחזור בהמשך

המשך

בעת סיום הזמן הקצוב לשאלה, מופיע מסך המודיע על תום הזמן מופיע, ומסך המשחק יעלה עד ללחיצה על כפתור "המשך".

7. משוב מסכם:

כל הכבוד, מאוסי כעת יכול לאכול

משוב מסכם

ציטוטים

ציון: 42

זמן: 0:45

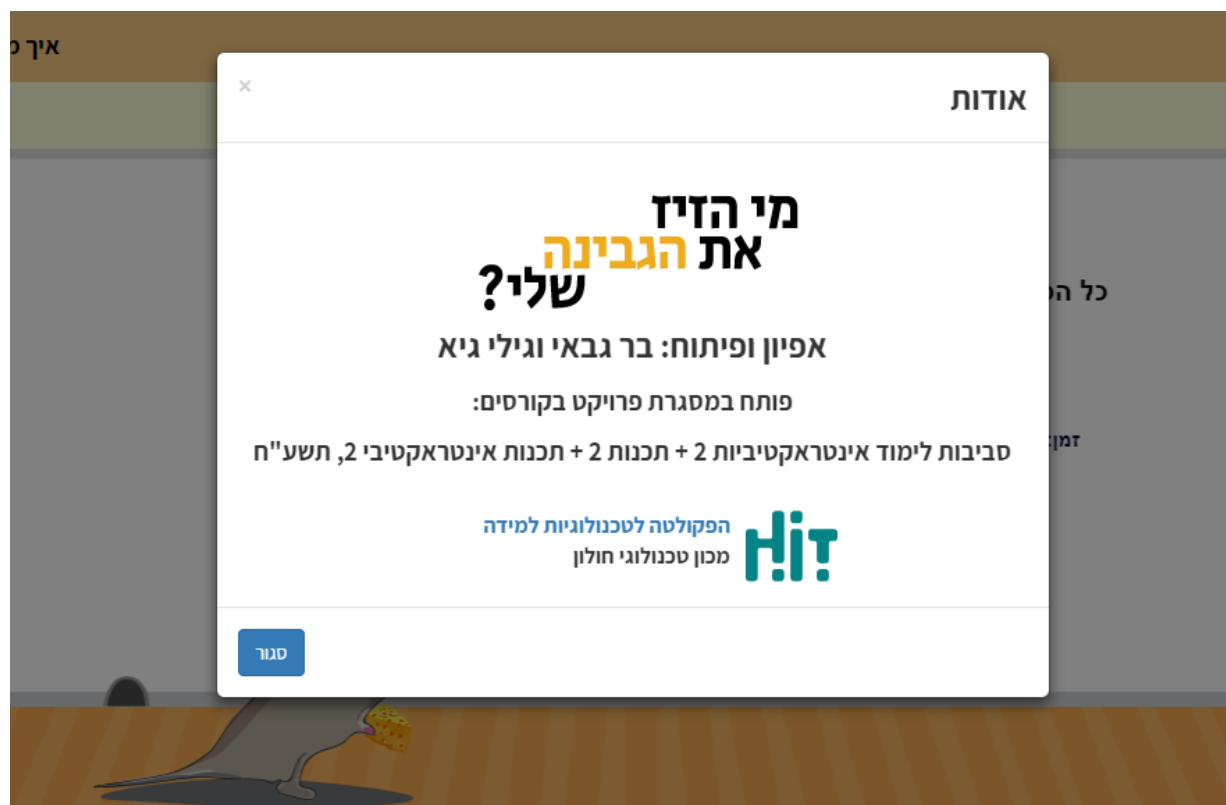
התחל מחדש

תפריט ראשי



בעת סיום מענה נכון על כל השאלות במשחק, מתבצע מעבר למסך המשוב המסכם הכולל:

- חישוב הזמן הכולל שנדרש ללומד על מנת לסיים את המשחק.
- ציון סופי אשר מחושב על ידי הנוסחה הבאה: $100/(N * E)$. 100 מייצג את הניקוד הגבוה ביותר שניתן לקבל, N מייצג את כמות השאלות במשחק ו-E מייצג את כמות נסיונות המענה על כל שאלה.
- שני כפתורים: כפתור חזרה לעמוד הראשי לבחירת משחק וכפתור להתחלת המשחק הנוכחי מחדש.
- אנימציה של מאוסי העכבר קופץ עם הגבינה.
- משוב קולי של מאוסי העכבר אוכל את הגבינה.



בלחיצה על כפתור "אודות" בתפריט העליון של המסך, המסך יוחשך ועל גביו תופיע על חלונית הכוללת את לוגו המשחק, שמות המפתחות והמאפיינות, פירוט על הקורסים במסגרתם פותח הפרויקט וקישור חיצוני הנפתח בעמוד חדש אל אתר הפקולטה לטכנולוגיות למידה במכון הטכנולוגי חולון. במידה והלומד פתח את עמוד האודות בעת מענה על שאלה, שעון הזמן לא יפסק והמשחק ימשיך ללא שינוי. לסגירת מסך האודות יש ללחוץ על ה-X מצידו השמאלי העליון, או על כפתור "סגור" בצידו השמאלי התחתון.

סביבת העורך:

1. מסך כניסה לצד עורך:

<input type="text"/>	שם משתמש:
<input type="text"/>	סיסמא:

אישור

<input type="text" value="editor"/>	שם משתמש:
<input type="text"/>	סיסמא:

אישור

<input type="text"/>	שם משתמש:
<input type="text" value="...."/>	סיסמא:

אישור

בעת כניסה לצד עורך, יש להזין שם משתמש וסיסמא. כפתור ה"אישור" חסום עד להזנת טקסט ב-2 תיבות הטקסט.

במידה ומוזן טקסט ב-2 תיבות הטקסט, כפתור האישור יהפוך לפעיל:

<input type="text" value="editor"/>	שם משתמש:
<input type="text" value="...."/>	סיסמא:

אישור

לאחר לחיצה על כפתור האישור, מתבצע אימות נתונים. במידה והנתונים אינם נכונים, תופיע הודעת שגיאה:

שם משתמש:

ditor

סיסמא:

שם משתמש/סיסמא לא נכונים

אישור

במידה ואימות הנתונים עבר בהצלחה, המשתמש יעבור לעמוד הראשי של צד העורך של המחולל.

2. עמוד ראשי- יצירת משחק והצגת משחקים קיימים (מקרה קצה- טבלה ארוכה):

המשחקים שלי

שם המשחק בין 3 ל-25 תווים

צור משחק

שם המשחק	קוד משחק	מספר שאלות	עריכה	מחיקה	פרסם
ארגון וייצוג ידע	114	0			<input type="checkbox"/>
אפיון ממשק משתמש	113	0			<input type="checkbox"/>
היסטוריה- שואת היהודים	112	0			<input type="checkbox"/>
גיאוגרפיה	111	0			<input type="checkbox"/>
ידע במכוניות	110	0			<input type="checkbox"/>
סרטים וטלוויזיה	109	0			<input type="checkbox"/>
פרויקט משולש- מחולל משחקי	108	0			<input type="checkbox"/>
אישים ואירועים מדיניים	106	15			<input checked="" type="checkbox"/>

בעת כניסה לעמוד הראשי של צד העורך ניתן ליצור משחק חדש על ידי הקלדת תווים בתיבת הטקסט. במידה והמשתמש מקליד פחות מ-3 תווים, כפתור "צור משחק" יוותר לא פעיל. במידה והעורך מגיע ל-25 תווים, התווים החורגים לא יתווספו לתיבת הטקסט.

שם המשחק בין 3 ל-25 תווים

צור משחק

שם המשחק בין 3 ל-25 תווים

צור משחק

שם המשחק בין 3 ל-25 תווים

צור משחק

כפתור "צור

בלחיצה על

שם המשחק בין 3 ל-25 תווים

צור משחק

שם המשחק	קוד משחק	מספר שאלות	עריכה	מחיקה	פרסם
פרויקט משולש- מחולל משחקי	108	0			<input type="checkbox"/>
ציטוטים	107	5			<input checked="" type="checkbox"/>
אישים ואירועים מדיניים	106	15			<input checked="" type="checkbox"/>
אתרים בעולם	105	8			<input checked="" type="checkbox"/>

משחק", המשחק יתווסף לטבלת המשחקים:

2.1 מחיקת משחק:

המשחקים שלי
 שם המשחק בין 3 ל-25 תווים צור משחק

שם המשחק	קוד משחק	מספר שאלות	עריכה	מחיקה	פרסם
פרויקט משולש- מחולל משחקי	108	0			<input type="checkbox"/>
ציטוטים					<input checked="" type="checkbox"/>
אישים ואירועים מדיניים					<input checked="" type="checkbox"/>
אתרים בעולם					<input checked="" type="checkbox"/>

האם ברצונך למחוק את המשחק:
ציטוטים?
אישור סגור

בעת לחיצה על כפתור המחיקה בשורה המכילה את המשחק הרצוי, יופיע חלון קופץ לווידוא המחיקה. לחיצה על ביטול תחזיר למצב הקודם, לחיצה על אישור תמחק את המשחק:

שם המשחק בין 3 ל-25 תווים צור משחק

שם המשחק	קוד משחק	מספר שאלות	עריכה	מחיקה	פרסם
פרויקט משולש- מחולל משחקי	108	0			<input type="checkbox"/>
אישים ואירועים מדיניים	106	15			<input checked="" type="checkbox"/>
אתרים בעולם	105	8			<input checked="" type="checkbox"/>

2.2 פרסום משחק:

המשחקים שלי

שם המשחק בין 3 ל-25 תווים

צור משחק

שם המשחק	קוד משחק	מספר שאלות	עריכה	מחיקה	פרסום
פרויקט משולש- מחולל משחקי	108	0			<input type="checkbox"/>
אישים ואירועים מדיניים	106	15			<input type="checkbox"/>
אתרים בעולם	105	8			<input checked="" type="checkbox"/>

במידה וקיימות פחות מ-5 שאלות במשחק, תיבת הצ'ק בוקס של אותו משחק תהיה לא פעילה. החל מהשאלה החמישית, הכפתור יהפוך לפעיל.

מי הזיז
את הגבינה
שלי?

עריכת משחק

צור שאלה חדשה

זמן לשאלה: 30 שניות ▼

הקלד שאלה עד 150 תווים

חוקי תמונה

+

הזנת חשבונית
לפחות 2 חישובות, עד 50 תווים לחשיבה

חשבונו ככונה:

שמור וחזור

שמור והמשיך

חזור ללא שמירה

שש המשחק: **אישים ואירועים מדיניים**

שאלות

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מספר שאלות: 15

מיהי הדמות שבתמונה?  

התמונה הבאה צולמה בהכרזת העצמאות  

מהו תפקידו של האדם בתמונה?  

מבין הבאים, מי ראש הממשלה בעל תקופת  

מה שמו של האדם שבתמונה?  

מלחמת ששת הימים התרחשה בשנת...  

מיהו האדם שבתמונה?  

אליעזר בן יהודה היה...  

21

3.1. זמן לשאלה (מקרה קצה- מספר תווים מקסימלי במסלול):

אי

עריכת משחק

צור שאלה חדשה

זמן לשאלה: 20 שניות

הקלד שאלה

אילו מן הביטויים הבאים מקוים מספר שופטים?

הזנת תשובות לפחות 2 תשובות, עד 50 תווים לתשובה

תשובה נכונה:

"...מהאכל יצא מאכל ומעז יצא מתוק

הרצות וגם ירשת?

אבות אכלו בקר ושני בנים תקרינה?

חזור ללא שמירה

שמור וחזור

שמור והמשך

שם המשחק: תנ"ך בין 3 ל-25 תווים

שאלות

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מספר שאלות: 0

ניתן להחליט על כמות הזמן לשאלות המשחק, כאשר ברירת המחדל היא 20 שניות. במידה והעורך מעוניין לשנות זאת, בלחיצה על התפריט הנגלל הוא יכול לבחור את כמות הזמן המתאימה לו. הערך ישמר בעת לחיצה על כפתור השמירה בסיום הזנת/עריכת השאלה.

3.2. מספר שאלות מרבי:

איך מי

הגבינה שלי?

עריכת משחק

שם המשחק: אישים ואירועים מדיניים בין 3 ל-25 חווים

זמן לשאלה: 30 שניות

צור שאלה חדשה

הגעת למספר השאלות המירבי

חזור לעמוד הראשי

בטל פרסום משחק

שאלות
יש להזין בין 5 ל-30 שאלות
מספר שאלות: 30

מיהי הדמות שבתמונה?

התמונה הבאה צולמה בהכרזת העצמאות

מהו תפקידו של האדם בתמונה?

מבין הבאים, מי ראש הממשלה בעל תקופת

מה שמו של האדם שבתמונה?

מלחמת ששת הימים התרחשה בשנת...

מיהו האדם שבתמונה?

אליעזר בן יהודה היה...

מי היה הנשיא הראשון של מדינת ישראל?

בעת הזנת מקסימום השאלות (30 שאלות), יופיע מסך המודיע על כך לעורך וכפתור "צור שאלה חדשה" יהפוך להיות לא פעיל.

במידה והמשחק אינו מפורסם, כפתור "בטל פרסום משחק" יהפוך ל"פרסם משחק". בנוסף, עריכת שאלות עדיין אפשרית בלחיצה על העיפרון לצד השאלה הרצויה.

עריכת משחק

שם המשחק: אישים ואירועים מדיניים בין 3 ל-25 חווים

זמן לשאלה: 30 שניות

צור שאלה חדשה

הגעת למספר השאלות המירבי

חזור לעמוד הראשי

פרסם משחק

שאלות
יש להזין בין 5 ל-30 שאלות
מספר שאלות: 30

מיהי הדמות שבתמונה?

התמונה הבאה צולמה בהכרזת העצמאות

מהו תפקידו של האדם בתמונה?

מבין הבאים, מי ראש הממשלה בעל תקופת

מה שמו של האדם שבתמונה?

מלחמת ששת הימים התרחשה בשנת...

מיהו האדם שבתמונה?

אליעזר בן יהודה היה...

מי היה הנשיא הראשון של מדינת ישראל?

4. שאלה חדשה (מקרה קצה- מספר תווים מינימלי במסיח + כמות מסיחים מינימלית):

איך משחק

לי?

עריכת משחק

שם המשחק: מתמטיקה בין 3 ל-25 תווים

זמן לשאלה: שניות צור שאלה חדשה

הקלד שאלה עד 150 תווים

הוסף תמונה +

$1+1=?$

הזנת תשובות לפחות 2 תשובות, עד 50 תווים לתשובה

תשובה נכונה:

שמוך והמשך שמוך וחזור חזור ללא שמירה

שאלות

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מספר שאלות: 0

טופס ריק לכתובת שאלה חדשה יופיע:

- בעת כניסה לעמוד העריכה בכל משחק (למעט במצב של מספר שאלות מרבי)
 - בעת לחיצה על כפתור "צור שאלה חדשה".
- לצד כל שדה חובה ישנן הנחיות. עד שלא ימולאו ההנחיות (שם משחק גדול מ-2 תווים, טקסט בגזע השאלה ולפחות 2 מסיחים) כפתורי השמירה בתחתית המסך יהיו לא פעילים. המסיח הראשון הינו **חובה** משום שהוא מכיל את התשובה הנכונה. את יתר המסיחים ניתן לכתוב בסדר שרצה העורך.

עריכת משחק

שם המשחק: מתמטיקה בין 3 ל-25 תווים

זמן לשאלה: שניות צור שאלה חדשה

הקלד שאלה עד 150 תווים

הוסף תמונה +

$1+1=?$

הזנת תשובות לפחות 2 תשובות, עד 50 תווים לתשובה

תשובה נכונה:

שמוך והמשך שמוך וחזור חזור ללא שמירה

שאלות

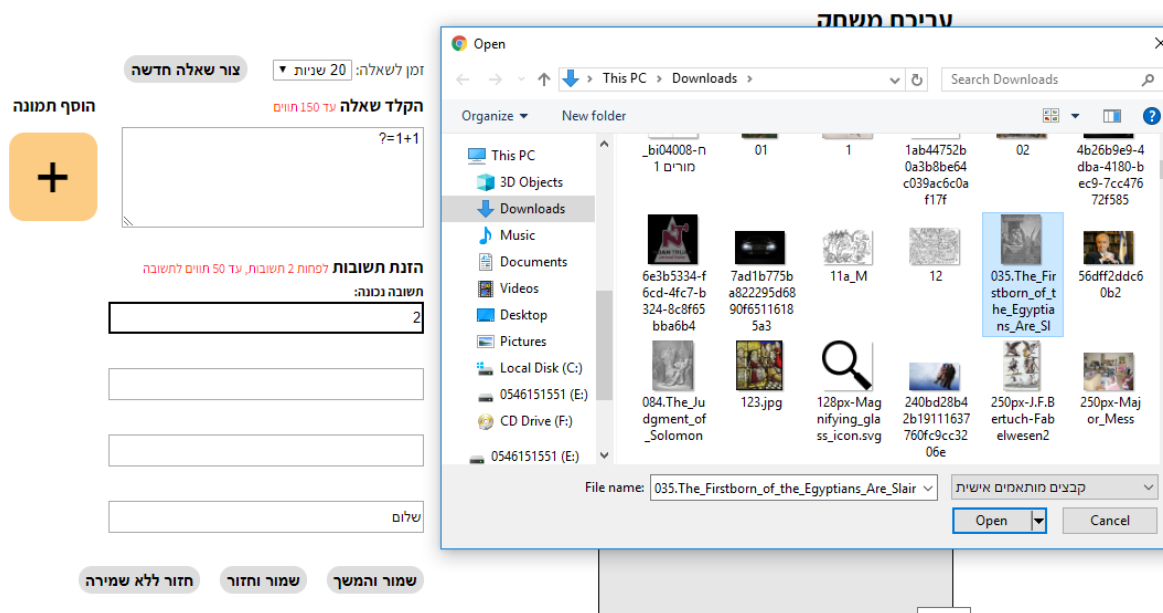
יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מספר שאלות: 0

במידה והעורך ירצה להעלות תמונה לשאלה, הוא יוכל לעשות זאת על ידי לחיצה על כפתור ה"ה" הכתום. לאחר שתיבחר תמונה מהמיקום הרצוי במחשב, התמונה תופיע בתצוגה מקדימה במקום כפתור ה"ה"."

איך משח

מי הזיז את הגבינה שלי?



איך משחקי

גבינה שלי?

עריכת משחק

שם המשחק: מתמטיקה

זמן לשאלה: 20 שניות

צור שאלה חדשה

הוסף תמונה

הקלד שאלה עד 150 תווים

הזנת תשובות לפחות 2 תשובות, עד 50 תווים לתשובה

תשובה נכונה:

שלוש

שמו והמשך שמו וחזור חזור ללא שמירה

בין 3 ל-25 תווים

שאלות

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מספר שאלות: 0

במידה והעורך ירצה למחוק/להחליף את התמונה, לחיצה על פח הזבל המופיע לצד התמונה תחזיר את כפתור ה-"+".

בתחתית המסך קיימים 3 כפתורים:

- "שמור והמשך" לשמירה השאלה והמשך הזנת שאלות
- "שמור וחזור" לשמירת השאלה וחזרה לעמוד המשחקים הראשי
- חזור ללא שמירה אשר שומר את כל מה שמופיע בטבלה, אך לא שומר את נתוני הטופס במידה והיו מלאים.

בעת לחיצה על אחד מכפתורי השמירה, תופיע השאלה ברשימת השאלות מימין ויופיע טופס נקי להזנת שאלה חדשה.

עריכת משחק

צור שאלה חדשה

זמן לשאלה: 20 שניות ▼

הוסף תמונה

הקלד שאלה עד 150 תווים

הזנת תשובות: לפחות 2 תשובות, עד 50 תווים לתשובה

תשובה נכונה:

שמור והמשך שמור וחזור חזור ללא שמירה

שם המשחק: וידאו

בין 3 ל-25 תווים

שאלות

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מספר שאלות: 1

11=?

5. עריכת שאלה (מקרה קצה- מספר תוים מקסימלי בגזע שאלה + מספר מסיחים מקסימלי):

עריכת משחק

שם המשחק: ציטוטים בין 3 ל-25 תווים

זמן לשאלה: 20 שניות ▼ **צור שאלה חדשה**

הוסף תמונה

הקלד שאלה עד 150 תווים

מאיזו מגילה לקוח הפסוק לפניכם: "...לכל זמן ועת לכל חפץ תסתת השמים. עת ללדת ועת למות עת לטעת ועת לעקור נטיע..."

הזנת תשובות לפחות 2 תשובות, עד 50 תווים לתשובה

תשובה נכונה:

קהלת

אסתר

רות

שיר השירים

שמור והמשך **שמור וחזור** **חזור ללא שמירה**

שאלות

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מספר שאלות: 5

מאיזו מגילה לקוח הפסוק לפניכם: "...לכל זמן ועת לכל חפץ תסתת השמים. עת ללדת ועת למות עת לטעת ועת לעקור נטיע..."

גבעגכ

גבעדי

דגכי

דגכי

בעת לחיצה על כפתור העיפרון לצד השאלה בטבלה מימין, יופיעו נתוני השאלה בטופס. ניתן לערוך אך כל המשתנים בשאלה, אך יש לשמור על דרישות החובה. במידה ואחת הדרישות לא תישמר, כפתורי השמירה יהפכו ללא פעילים (כפי שהוצג בסעיף 3).

5.4. מחיקת שאלה

בעת לחיצה על כפתור עם התמונה של פח הזבל, יקפוץ חלון לווידוא מחיקה. במידה והשאלה ארוכה מ-50, הוספנו 3 נקודות בסיום השאלה על מנת להקל על העומס הויזואלי:

The screenshot shows a quiz interface titled "עריכת משחק" (Edit Game). At the top, there are controls for the number of questions (30) and a button to "צור שאלה חדשה" (Create New Question). A sidebar on the right lists questions with edit and delete icons. A central orange dialog box is displayed, asking for confirmation to delete a question. The dialog text is: "האם ברצונך למחוק את השאלה: הכרזת העצמאות התקיימה ב...". Below the text are two buttons: "סגור" (Close) and "אישור" (Confirm). At the bottom of the interface, there are buttons for "חזור לעמוד הראשי" (Return to Home) and "פרסם משחק" (Publish Game).

עריכת משחק

שם המשחק: אישים ואירועים מדיניים בין 3 ל-25 חודשים

זמן לשאלה: 30 שניות

צור שאלה חדשה

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מספר שאלות: 30

האם ברצונך למחוק את השאלה: הכרזת העצמאות התקיימה ב...

אישור סגור

חזור לעמוד הראשי פרסם משחק

שאלות

- מיהי הדמות שבתמונה?
- התמונה הבאה צולמה בהכרזת העצמאות
- מהו תפקידו של האדם בתמונה?
- מבין הבאים, מי ראש הממשלה בעל תקופתו?
- מה שמו של האדם שבתמונה?
- מלחמת ששת הימים התרחשה בשנת...
- מיהו האדם שבתמונה?
- אליעזר בן יהודה היה...
- מי היה הנשיא הראשון של מדינת ישראל?

אודות

מי הזיז את הגבינה שלי?

אפיון ופיתוח: בר גבאי וגילי גיא

פותח במסגרת פרויקט בקורסים:

סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 + תכנות 2 + תכנות אינטראקטיבי 2, תשע"ח

הפקולטה לטכנולוגיות למידה
מכון טכנולוגי חולון

סגור

הוסף תמונה

עריכת משחק

שם המשחק: אישים ואירועים מ

שאלות

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות

מיהי הדמות שבתמונה?

התמונה הבאה צולט

מהו תפקידו של האדם?

מבין הבאים, מי ראש?

מה שמו של האדם?

מלחמת ששת הימים?

מיהו האדם שבתמונה?

אליעזר בן יהודה היה...

מי היה הנשיא הראשון של מדינת ישראל?

שזור והמשך

שזור וחזור

חזור ללא שמירה

בלחיצה על כפתור "אודות" בתפריט העליון של המסך, המסך יוחשך ועל גביו תופיע על חלונית הכוללת את לוגו המשחק, שמות המפתחות והמאפיינות, פירוט על הקורסים במסגרתם פותח הפרויקט וקישור חיצוני הנפתח בעמוד חדש אל אתר הפקולטה לטכנולוגיות למידה במכון הטכנולוגי חולון. במידה והלומד פתח את עמוד האודות בעת מענה על שאלה, שעון הזמן לא יפסק והמשחק ימשיך ללא שינוי. לסגירת מסך האודות יש ללחוץ על ה-X מצידו השמאלי העליון, או על כפתור "סגור" בצידו השמאלי התחתון.

מה לא פותח?

הכל פותח.

פיתוח:

משחק:

עמוד	שם השגרה	תפקיד השגרה
טעינת JSON	initProgram	פונקציה המקשרת בין המשחק לבין נתוני ה-xml ומזריקה את נתוני ה-xml למשחק
מסך כניסה למשחק	combo	פונקציית combo פועלת בטעינה ראשונית של העמוד. תפקידיה: <ul style="list-style-type: none"> יצירת תיבת הטקסט להזנת קוד המשחק ולחצן הכניסה למשחק הנבחר ("בחר"). ניגון האנימציה של הלוגו המופיע במסך הכניסה. טעינת משתנים רלוונטיים: מאגר השאלות, מספר המשחק שנבחר וכדומה.
מסך המשחק	startGame	פועלת בלחיצה על כפתור ה"בחר" המופיע במסך הכניסה. יוצרת את כל האלמנטים של המשחק על גבי המסך- העכבר, הגבינה ושעון הקיר בתוכו מופיעה הספירה לאחור בכל הצגת שאלה. בנוסף, שואב מתיבת ה-DropDown בפונקציה הקודמת את מספר המשחק שנבחר, ולבסוף, מפעילה הפונקציה המציגה את השאלות.
	countDown	הגדרה של מאפייני שעון הזמן הסופר לאחור ויצירת תנאי במידה ותם זמן המענה לשאלה, המציג את חלון "תם הזמן" המעביר את הלומד לשאלה הבאה.
	questions	תפקידיה: <ul style="list-style-type: none"> שאיבת שאלות ממאגר השאלות בצורה אקראית. יצירת גזע השאלה ומסיחיה. במידה וקיימת תמונה בשאלה, יוצר גם אותה ומגדיר לה אירוע במעבר עכבר. יצירת אירוע לחיצה בלחיצה על כפתורי הראדיו שמפעיל את הפונקציה המכילה את כפתור בדיקת התשובה

myClick	פונקציה המופעלת בלחיצה על כפתורי הראדיו המייצגים את המסיחים בשאלה, ומציגה את כפתור בדיקת המסיח הנבחר.
check	<p>פועלת בלחיצה על כפתור הבדיקה לאחר בחירה בכפתור ראדיו מסוים. תפקידיה:</p> <ul style="list-style-type: none"> • להאפיר את כפתורי הראדיו שלא נבחרו והפיכתם לבלתי לחיצים. • בדיקת תשובתו של הלומד ויצירת משוב חיובי או שלילי בהתאם (ויזואלי וקולי). • במידה וישנן עוד שאלות לאחר השאלה הנוכחית, הפונקציה מציגה כפתור "המשך" לשאלה הבאה, במידה ומדובר בשאלה האחרונה, היא מובילה למסך המשוב המסכם.
dropCheese	אחראית על תזוזת הגבינה כלפי מטה בעת בחירת תשובה נכונה.
Clean	<p>פונקציה המכינה את המסך לשאלה הבאה. תפקידיה:</p> <ul style="list-style-type: none"> • הסרת השאלה האחרונה והאלמנטים שלה – תמונה, כפתורי ראדיו וכפתור ה"המשך" • הגדרה מחדש של שעון הזמן והחזרתו למצבו ההתחלתי (20 שניות). • מחיקת השאלה האחרונה שהופיעה ממאגר השאלות (במידה והתשובה הייתה נכונה). <p>לבסוף, קוראת שוב לפונקציה המציגה את השאלות לצורך המשך במשחק (פונקציית questions).</p>
finish	<p>פונקציה הפועלת לאחר לחיצה על כפתור הבדיקה בשאלה האחרונה של המשחק. תפקידיה:</p> <ul style="list-style-type: none"> • הסרת האלמנטים של המשחק מהמסך. • הפעלת אנימציה של העכבר בסיום המשחק (עם הגבינה בידו). • קריאה לפונקציה המציגה את המשוב המסכם.

	sumUp	מציגה את תכולת עמוד המשוב המסכם. תפקידיה: <ul style="list-style-type: none"> • חישוב זמן כולל וציון סופי והצגתם • יצירת שני כפתורים: "התחל מחדש" המוביל לאתחול המשחק הנבחר ו"מסך ראשי" המוביל חזרה לעמוד הכניסה.
	returnToMain	פועלת בלחיצה על כפתור "התחל מחדש" במסך המשוב המסכם. תפקידיה: <ul style="list-style-type: none"> • הסרת אלמנטים שאינם רלוונטים מהמסך. • קריאה לפונקציה הראשונית היוצרת את מסך הכניסה (combo).
	restartGame	פועלת בלחיצה על כפתור "התחל מחדש" במסך המשוב המסכם. תפקידיה: <ul style="list-style-type: none"> • הסרת אלמנטים שאינם רלוונטים מהמסך והופעת האלמנטים של המשחק (העכבר, הגבינה, תמונת שעון הזמן). • טעינה מחדש של משתנים הרלוונטים לצורך המשחק: מאגר השאלות, שעון הספירה לאחר, איפוס הניקוד וכדומה. • קריאה לפונקציה המציגה את השאלות במשחק הנוכחי (questions).
	resize	פונקציה להגדלת את התמונה.
	dragFunc	גרירה של התמונה על גבי המסך בעת לחיצה ממושכת על הכפתור השמאלי של העכבר.
	release	בשחרור הלחיצה על הכפתור השמאלי של העכבר, ממקמת את התמונה במיקום בו נעזב הכפתור של העכבר.
	xBtn	מופעלת בלחיצה על כפתור ה-X המופיע על גבי התמונה המוגדלת וסוגרת אותה.
	btnMouseOver	פועלת במעבר עכבר על אחד מכפתורי המשחק, ומשנה את צבעו של הכפתור.
אפיון הכפתורים במשחק	btnMouseOut	לאחר מעבר העכבר על אחד מכפתורי המשחק, מחזירה את צבעו של הכפתור לצבעו המקורי.

עורך:

עמוד	שם השגרה	תפקיד השגרה
-Default2.aspx מסך הזנת שם משתמש וסיסמא לכניסה	enterPlatform	ולידציה של שם משתמש וסיסמא לכניסה לצד העורך.
-Default.aspx מסך ראשי "המשחקים שלי"	Page_Load	טעינת פקדים דינמיים, עץ XML והגדרות בסיסיות של טבלת gridView בעת טעינה
	gridChange	פונקציה המופעלת בעת לחיצה על כפתורי הצ'ק בוקס המפרסמים/מורידים מפרסום את המשחק המסומן. אחראית על מצב הפרסום של המשחק.
	confirmDelete	פונקציה הפועלת בלחיצה על כפתור האישור בחלון הקופץ האחראי לולידציה (אישור מחיקת משחק). אחראית למחיקת המשחק הנבחר.
	Button1_Click	כפתור "צור משחק". אחראי ליצירת ענפי עץ ה-XML ומתן ערכים.
	GridView1_RowCommand1	פונקציה המופעלת בעת לחיצה על אחד מהכפתורים הנמצאים ב GridView המכיל את המשחקים שנוצרו (כפתור המחיקה וכפתור העריכה) ובהתאם ללחיצה, שולחת את הפקודות.

יצירת פקדים דינמיים והזרקת נתוני XML לפקדים רלוונטיים (שם משחק וכדומה)	Page_Load	Edit.aspx
פונקציה המופעלת בעת לחיצה על אחד מהכפתורים הנמצאים ב GridView המכיל את שאלות המשחק (כפתור המחיקה וכפתור העריכה) ובהתאם ללחיצה, שולחת את הפקודות.	GridView1_RowCommand1	
בעת לחיצה על כפתור "צור שאלה חדשה". מוחק את נתוני הטופס המוזנים ומנקה אותו	newQ_Click	
פונקציה הפועלת בלחיצה על כפתור האישור בחלון הקופץ האחראי לולידציה (אישור מחיקת שאלה). אחראית למחיקת השאלה הנבחרת.	confirmDelete	
פונקציה הפועלת בעת לחיצה על כפתור "שמור והמשך" או "שמור וחזור". מחלקת את הפעולה על פי סשנים שנוצרו המבדילים בין מצב עריכה למצב שאלה חדשה. שואבת את הנתונים מתיבות הטקסט והתמונה (במידה וקיימת) ומזריקה אותם לXML.	saveQ	
פונקציה שאחראית על הקטנת התמונה לתצוגה מקדימה ולשימוש במשחק.	FixedSize	
פונקציה המופעלת כאשר, במצב שיש את מספר השאלות	publishLimit	

המקסימלי במשחק (30), לוחצים על כפתור הפרסום . אחראית לפרסם/להוריד מפרסום את המשחק הנוכחי		
פונקציה לחזרה לעמוד הראשי ללא שמירה	returnFunc	
שומרת את הזמן לשאלה שנבחר על ידי המשתמש מתיבת הדרופ-דאון	DropDownList1_SelectedIndex	

:Release Notes

- משחק:

- בעת טעינה חוזרת של עמוד הזנת קוד המשחק (חזרה לתפריט הראשי בסוף המשחק), תיבת טקסט לא נטענת מחדש.
- כאשר יש 2 מסיחים במשחק, ערבוב המסיחים לא עובד. רק כאשר קיימים 3 מסיחים ומעלה.

- עורך:

- עמוד עריכת שאלות:
 - עדכון שם המשחק דרך תיבת הטקסט בעמוד העריכה לא עובד (בלחיצה על כפתור שמור, לא מעדכן את הענף)
 - תמונות מעל גודל מסוים (שלא הצלחתי לפענח) יוצרות לסירוגין הודעת שגיאה

תהליכי האפיון והפיתוח:

אפיון:

צד משחק:

שאלה: האם כדאי לבסס את הציון על כמות הזמן שלקח לשחקן לסיים את המשחק?

תשובה: הוחלט שלא. הציון יתבסס על כמות ניסיונות המענה לכל שאלה היות ומדובר

במנגנון מסוג חד-ברירה המציג שאלה אחת בכל פעם. הנוסחא לחישוב:

((מספר ניסיונות המענה לשאלה) * (כמות השאלות במשחק) / 100)

שאלה: האם עדיף ששעון הזמן יהיה לכל שאלה או למשחק כולו?

תשובה: יהיה טיימר יהיה בכל שאלה מכיוון ששימוש בשעון שרץ לאורך כל המשחק מחייב

את הלומד לשחק שנית במידה והוא אינו מספיק בזמן שניתן.

שאלה: אם המשתמש ענה תשובה נכונה בפעם השנייה שהופיעה השאלה, האם כדאי

להוסיף באיזה ניסיון מענה הצליח לענות?

תשובה: מכיוון שלא קיים משוב מאבחן, ניסיון המענה ייספר אך ורק לצורך חישוב הציון

הסופי.

שאלה: האם כדאי לעשות את המשחק לשחקן אחד או לשניים?

תשובה: הוחלט לעשות לשחקן אחד היות והמנגנון מתאים ואין צורך בהוספת שחקן נוסף.

שאלה: האם כדאי להוסיף משוב קולי בעת לחיצה על תשובה שגויה/נכונה ובתחילת וסיום

המשחק?

תשובה: הוחלט שכן, במשובים על ניסיונות מענה (שלילי/חיובי) ובהצגת המשוב המסכם

(העכבר קיבל את הגבינה).

שאלה: האם להוסיף כפתור עצירה במשחק?

תשובה: לא. כל שאלה מוקצבת ב-20 שניות, כאשר בכל מענה על שאלה ולחיצה על כפתור

הבדיקה הזמן נעצר ויש צורך בלחיצה על כפתור "המשך" על מנת להמשיך לשאלה הבאה

וכל עוד לא ילחץ, המשחק לא ימשיך והזמן לא ייספר.

צד עורך:

שאלה: האם היכן שיש הגבלות במידה והמשתמש מקליד יותר, האם כדאי מלבד להפסיק

את כתיבת התווים, גם לסמן את גבולות תיבת הטקסט בצבע אדום

תשובה: הוחלט שאין צורך.

התוצר שפותח

Rar בולל:

- קובץ fla – קוד המשחק.
- קבצי aspx –
 - Default2- כניסה למחולל (שם משתמש וסימא)
 - Default- העמוד הראשי של המחולל
 - Edit- עמוד עריכת השאלות
- קבצי html-
 - Editor- עמוד הזנת שם משתמש וסימא למחולל
 - editorMain- עמוד ראשי של המחולל
 - editorGames- עמוד עריכת שאלות המשחק הנבחר
 - index- עמוד המשחק
 - whoMovedMyCheese- עמוד הhtml של Animaten

סיכום אישי:

גילי גיא:

חששתי מאוד מהפרויקט הזה. לאחר העבודה על הפרויקט בקיץ האחרון, בו עבדנו על ייצוג אינטראקטיבי, הבחנתי בעובדה כי איני שולטת היטב בתוכנת Animate CC ומתוך כך חששתי מן הבאות. גם במהלך שנה זו איני מרגישה חוזק, אם כי שיפור קל בלבד חל בנידון. הבנתי כי איני יכולה לקחת אל"י את המושכות ולהיות דומיננטית בעשייה בתוכנה זו. לצערי, בגלל שתפעול התוכנה היא הצד החלש אצלי, החלטתי לחפש קורס חיצוני לתואר על מנת להביא את עצמי לרמת ידע מספקת די עבורי בתחום זה.

עד ההגעה לרעיון הסופי של המשחק לקח זמן-מה. חייבת לציין כי תחילה עלה רעיון כלשהו, אך לא הבנתי מספיק כי הוא יהיה מורכב לעשייה ופיתוח באשר לרמת הידע שלנו בנושא, ומתוך כך עלה הרעיון למשחק עבור שחקן אחד. כאן נולדה דמות העכבר, שעל השחקן לעזור לגבינה להגיע אליו. במהלך הפרויקט לקחתי חלק פעיל בבניית מאגר הפריטים למשחק והנושאים ובעריכת חוברת הפרויקט הנלווית להגשה.

בר גבאי:

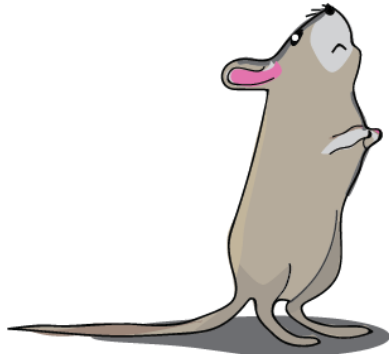
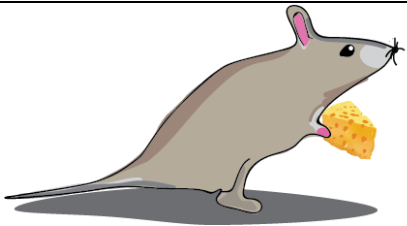
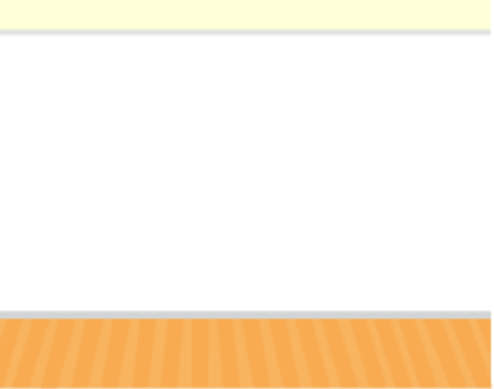

בהחלט אחד הפרויקטים היותר מאתגרים שנתקלתי בהם. אבל חייבת לציין, אתה נכנס מבוהל מחוסר ידע והמון חקירה עצמית, אבל יוצא כל כך טוב בזה וכל כך גאה... ימים ולילות ושעות על גבי שעות אבל זה היה שווה את זה. גאה בתוצר הזה!





החלק שלי היה הכל מהכל. הן בתכנות, הן בעיצוב והן באפיון. לקחתי המון ולמדתי המון.

מקורות:

תוכן	מקור	זכויות
 <p>תמונה של גולדה מאיר</p>	<p>ויקיפדיה</p>	<p>חופשי לשימוש- נחלת הכלל.</p>
 <p>תמונה של ראובן ריבלין</p>	<p>ויקיפדיה</p>	<p>מוגן תחת רישיון: CC BY-SA 3.0 מותר לשימוש מסחרי עם אפשרות לביצוע שינויים. קרדיטים בהתאם לרישיון: צלם: עברית: אבי אוהיון, לשכת העיתונות הממשלתית (ישראל) English: Avi Ohayon, Government Press Office. שינויים שבוצעו: סמל של זכויות מגדלת על התמונה.</p> <p>via Wikimedia Commons</p>
 <p>תמונה של הכרזת העצמאות</p>	<p>ויקיפדיה</p>	<p>חופשי לשימוש- נחלת הכלל.</p>
 <p>תמונה של הגנים הבהאיים</p>	<p>ויקיפדיה</p>	<p>מוגן תחת רישיון: CC BY-SA 3.0 מותר לשימוש מסחרי עם אפשרות לביצוע שינויים. קרדיטים בהתאם לרישיון: צלם: English: Danny Lyulyev (Own work). שינויים שבוצעו: סמל של זכויות מגדלת על התמונה.</p> <p>via Wikimedia Commons</p>

<p>מוגן תחת רישיון: CC BY-SA 3.0 מותר לשימוש מסחרי עם אפשרות לביצוע שינויים. קרדיטים בהתאם לרישיון: צלם: © Yann Forget / Wikimedia Commons / CC-BY-SA-3.0. שינויים שבוצעו: סמל של זכויות מגדלת על התמונה.</p> <p>via Wikimedia Commons</p>	<p>ויקיפדיה</p>	 <p>תמונה של הטאג' מהאל</p>
<p>חופשי לשימוש- נחלת הכלל.</p>	<p>Pixinio</p>	 <p>תמונה של מגדל פיזה</p>
<p>חופשי לשימוש- נחלת הכלל.</p>	<p>ויקיפדיה</p>	 <p>תמונה של איי הפסחא</p>
<p>חופשי לשימוש- נחלת הכלל.</p>	<p>Pixabay</p>	 <p>תמונה של ביג בן</p>
<p>לא ברור המקור האמיתי עקב הימצאות באתרים רבים ללא שם המחבר, אך מצוין לא לשימוש למטרות מסחריות. קישור</p>	<p>Dameington</p>	 <p>תמונה של גבינה</p>
<p>פונט חנימי, מסומן לשימוש מסחרי עם אפשרות לביצוע שינויים. מחייב מתן קרדיט במסגרת רישיון -SIL Open Font License Copyright (c) 2016, Michal Sahar (https://github.com/MichalSahar/Secular,</p>	<p>גוגל פונטים</p>	<p>מי הזיז את הגבינה שלי?</p> <p>פונט בלוגו</p>

with Reserved Font Name Secular One.		
תוכן מקורי		 <p>תמונה של העכבר</p>
העכבר- תוכן מקורי הגבינה- זכויות יוצרים מפורטות מעלה		 <p>תמונה של עכבר עם גבינה</p>
תוכן מקורי		 <p>תמונת רקע המשחק</p>
תוכן מקורי		 <p>תמונת השעון ספירה לאחור</p>

נחלת הכלל.	ויקיפדיה	
		אילן רמון
נחלת הכלל	ויקיפדיה	יצחק רבין
Icons made by Egor Rumyantsev from www.flaticon.com is licensed by CC 3.0 BY		
Icons made by Freepik from www.flaticon.com is licensed by CC 3.0 BY		
Icons made by Freepik from www.flaticon.com is licensed by CC 3.0 BY		

אנו בר גבאי וגילי גיא, מצהירות בזאת כי אנו אחראיות על התוצר "מי הזיז את הגבינה שלי?", כי ווידאנו שהתוצר אינו מפר זכויות יוצרים וכי ניתן לפרסמו באתר התוצרים של הפקולטה במידה שיימצא ראוי ומתאים לכך.

שם: גילי גיא חתימה: גילי גיא

שם: בר גבאי חתימה: בר גבאי

מי הזיז את הגבינה שלי?

בר גבאי וגילי גיא

קורסים: סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (13122), תכנות 2 (13211) ותכנות אינטראקטיבי 2 (13123)

מטרות וקהל יעד

מנגנון ליצירת משחקים המבוסס על מנגנון "האיש התלוי", שיאפשר למורים ומדריכים וגם ללומדים ליצור פעילויות שנועדו לתרגל שימוש בידע מוצהר באמצעות מענה על שאלות מסוג חד-ברירה המוצגים כטקסט ו/או תמונה בכל תחומי התוכן. המשחקים שניתן ליצור במנגנון זה יכולים לשמש לנושאים מגוונים וללומדים שיכולים לקרוא.

טיימר. נעלם
בעת לחיצה על
'בדוק'

גבינה- יורדת
בתשובה נכונה

תמונה מלווה
לשאלה


שאלה

הוראות
(נעלמות בעת
לחיצה על
'בדוק')

מס'ח
נבחר+
משוב

מס'חים
(לא פעילים
בעת לחיצה
על 'בדוק')

מהו תפקידו של האדם בתמונה?



☒ נשיא המדינה

☐ ראש העיר של נס ציונה

☐ ראש הממשלה

☐ ראש מפלגת הליכוד

המשך

מאוס' העכבר.
(קופץ בעת
תשובה נכונה)

כפתור המשך
לשאלה הבאה

תיאור המשחק

במשחק זה ישנו את "מאוס' העכבר" (הדמות) שרוצה לקבל את הגבינה שלו, שתלויה על חוט מהתקרה. על מנת לקבל אותה, על השחקן לענות נכונה על 10 השאלות הקיימות במשחק הנבחר, תוך הגבלה של זמן מענה לכל שאלה (20 שניות). עם כל תשובה שנענית מופיעים:

- משוב קולי על תשובה נכונה/שגויה

45

- כפתור להמשך לשאלה הבאה.
 - משוב חיובי/שלילי לצד המסיח הנבחר.
- אם התשובה שנענתה היא נכונה, הגבינה יורדת מעט לכיוון מאוסי, והוא קופץ משמחה.
במידה ולא, הגבינה ומאוסי נשארים במצב סטטי. בתום המשחק, מאוסי מופיע עם הגבינה בידיו ומודה ללומד על שעזר לו לקבל אותה.

מי הזיז את הגבינה שלי?

מחולל

בר גבאי וגילי גיא

קורסים: סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (13122), תכנות 2 (13211) ותכנות אינטראקטיבי 2 (13123)

מטרות וקהל יעד

מנגנון ליצירת משחקים המבוסס על מנגנון "האיש התלוי", שיאפשר למורים ומדריכים וגם ללומדים ליצור פעילויות שנועדו לתרגל שימוש בידע מוצהר באמצעות מענה על שאלות מסוג חד-ברירה המוצגים כטקסט ו/או תמונה בכל תחומי התוכן. המשחקים שניתן ליצור במנגנון זה יכולים לשמש לנושאים מגוונים וללומדים שיכולים לקרוא.

שם המשחק

שם המשחק: אישים ואירועים מדיניים בין 3 ל-25 תווים

שאלות

יש להזין בין 5 ל-30 שאלות מספר שאלות: 13

רשימת שאלות המשחק-

מיהי הדמות שבתמונה?

התמונה הבאה צולמה בהכרזת העצמאות

מהו תפקידו של האדם בתמונה?

מבין הבאים, מי ראש הממשלה בעל תקופת מלחמת ששת הימים התרחשה בשנת...

מיהו האדם שבתמונה?

אליעזר בן יהודה היה...

מי היה הנשיא הראשון של מדינת ישראל?

נסחלו הכרזת אימבר חזר את המנון "התקווה"

רשימת שאלות המשחק-

לחיצה על העיפרון לעריכה

לחיצה על הפח למחיקה

בחירת זמן מענה לשאלות (שאלות 20,30,40 שניות)

זמן לשאלה: 30 שניות

צור שאלה חדשה

הוספת תמונה

הוספת תמונה לגזע השאלה (לחיצה על הפח למחיקה)

הקלד שאלה עד 150 תווים

מהו תפקידו של האדם בתמונה?

הזנת תשובות לפחות 2 תשובות, עד 50 תווים לתשובה

תשובה נכונה:

נשיא המדינה

ראש הממשלה

ראש העיר של נס ציונה

ראש מפלגת הליכוד

שמו והמשך שזור וחזור חזור ללא שמירה

הזנת מסיחים (בין 2 ל-4)

הזנת מסיחים

כפתורי שמירה וחזרה

תיאור המחולל

העורך מאפשר יצירת פעילות משחקית בצורה קלה וברורה, כאשר כל משחק בנוי מבין 5 ל-30 שאלות אפשריות. העורך מאפשר:

- עדכון/מחיקת שאלה/משחק
- שימוש בתמונות בגזע השאלה
- שימוש בכמות מסיחים לבחירה
- בחירת זמן רצוי לכל שאלה

כל שאלה שיוצרים חייבת להכיל לפחות 2 מסיחים, כאשר תשובה אחת בלבד יכולה להיבחר כנכונה. כמות המשחקים אינה מוגבלת וניתן ליצור כמה שרוצים בנושאים שונים ומגוונים.

47