**מבנה תיק פרויקט**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| מס' פרק | נושא מרכזי | תת נושאים | הערות |
|  | דף שער | דף מעוצב יפה |  |
|  |  | שם הפרויקט |  |
|  |  | שם המתכנת |  |
|  |  | תעודת זהות |  |
|  |  | מורה |  |
|  |  | כיתה |  |
|  |  | בית ספר |  |
|  | תוכן עניינים |  |  |
| 1. | מבוא | שם העבודה |  |
|  |  | שם הקובץ |  |
|  |  | קבצים נלווים |  |
|  |  | סביבת העבודה | דוגמת Turbo Assembler |
|  |  | סביבת הפיתוח | דוגמת Notepad++ |
|  |  | סביבת הרצה | Dosbox |
| 2. | נושא העבודה |  | הסבר כללי |
| 3. | הוראות ההפעלה |  | לדוגמא במשחק – מרכיבי התפריט הראשי, כיצד מפעילים את המשחק |
| 4. | גרסאות המערכת |  | פירוט מה נכלל בגרסה זו ומה לא נכלל וחשבתם לכלול בגרסאות הבאות |
| 5. | תיעוד והסבר הפתרון | אופן המימוש | הסבר כללי של מבנה התכנית, הלוגיקה, כיצד מוחזקים הנתונים, תכנון הגרפיקה וכו' |
| 6. | תרשימי זרימה | תרשימי זרימה של הפעולות המרכזיות בפרויקט | יש להשתמש בסימנים המוסכמים שלמדתם: התחלה/סוף, תנאי, קריאה לפעולה, קלט/פלט ולולאה. התרשימים אמורים להסביר את הלוגיקה בסכמה כללית, ולא להיות מפורטים ברמת הפקודות הבודדות |
| 7. | רשימת הפעולות | הסבר כללי על הפעולות | לכל פעולה יש להסביר לכל הפחות את מטרתה, טענת כניסה וטענת יציאה |
| 8. | **דוגמאות הרצה** |  | צילום מסך של מספר דוגמאות הרצה. |
| 9. | סיכום אישי |  | תיאור החוויה של ביצוע פרויקט מסוג זה, מהם הדברים המרכזיים שלמדתם. תודות לעוזרי (זכויות יוצרים) |



