

The W-Game

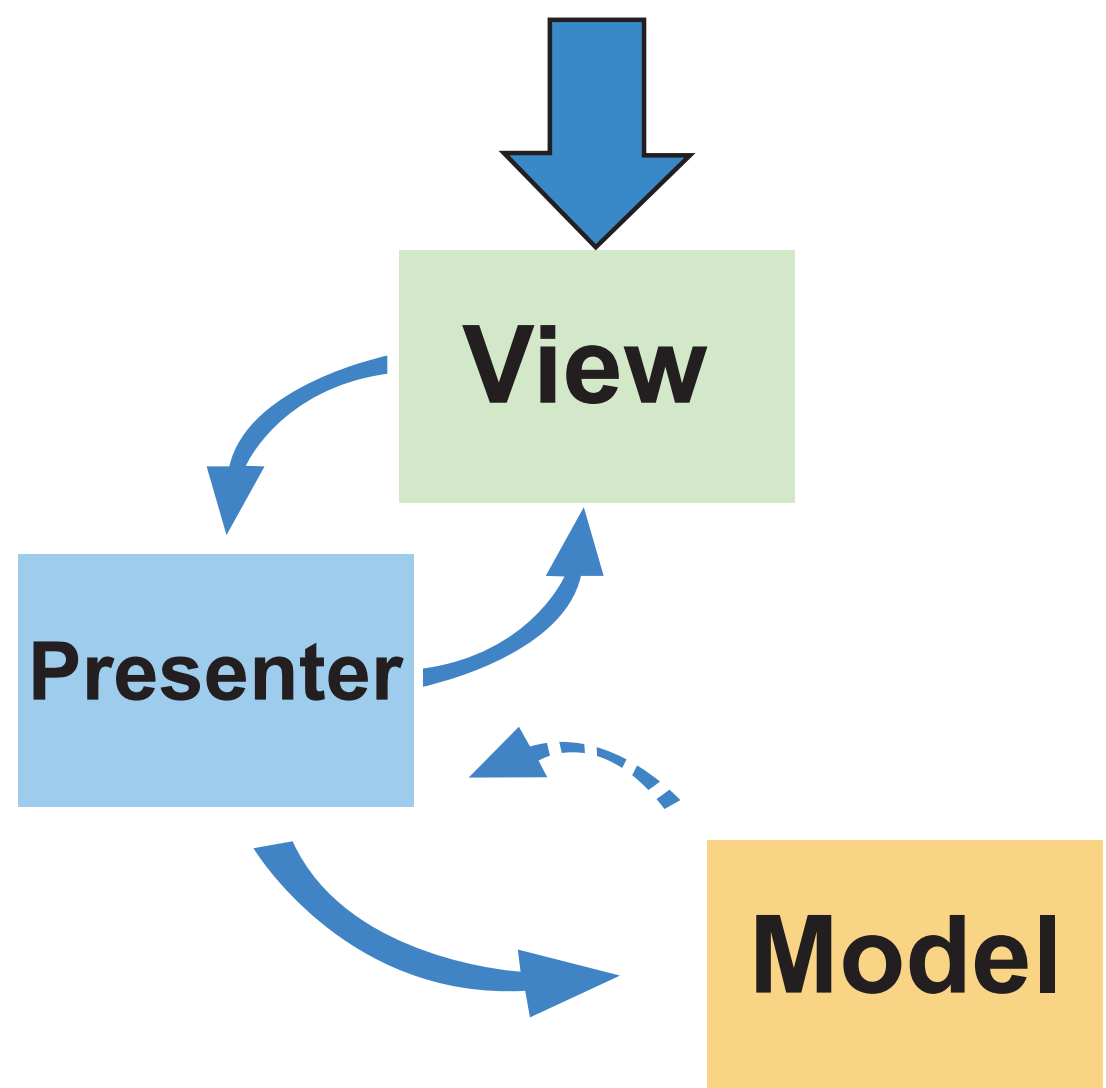


מגישים: איגור גוברוב ומיכאל זלצר מנחה: גילעד נבות

החוג למדעי המחשב, המכללה האקדמית הדסה

אפליקציית WEB שנועדה לתת פתרון של קואצ'ינג לנשים באינטרנט עם חווייתיות של רשת חברתית

שלב הביצוע:



crossed platform iDecoupling של למעמד במטרות כדי
MVP: DESIGN PATTERN בחרנו
MVP בעיצוב התוכנה של הפרויקט כל שכבה מה-
מחולקת לעוד תת שכבות
הכלים שברנו להשתמש עבור כל שכבה הם כדלהלן:

מטרות:

המטרות שהצבנו לעצמנו התחלקו לשני שלבים עיקריים:

1. בניית תשתית ש"תארח" את האפליקציה
2. שכבה לוגית- אלו המאפיינים והיחודיות של אפליקציה זו

השלב הראשון:

א) scaling- התשתית צריכה להכיל ולתמוך בזרימה של תוכן רב כלומר, המון משתמשים, משימות הודעות, תגובות וכן הלאה
 ב) crossed platform - הרחבה קלה לפלטפורמות נוספות (Smart phone, tablet)
 ג) Decoupling - הפרדה למודולים עצמאיים כדי לבצע שינויים גדולים בקלות
 ד) בשביל לתמוך בSCALING צריכים לעבוד עם DB מהיר ונוח

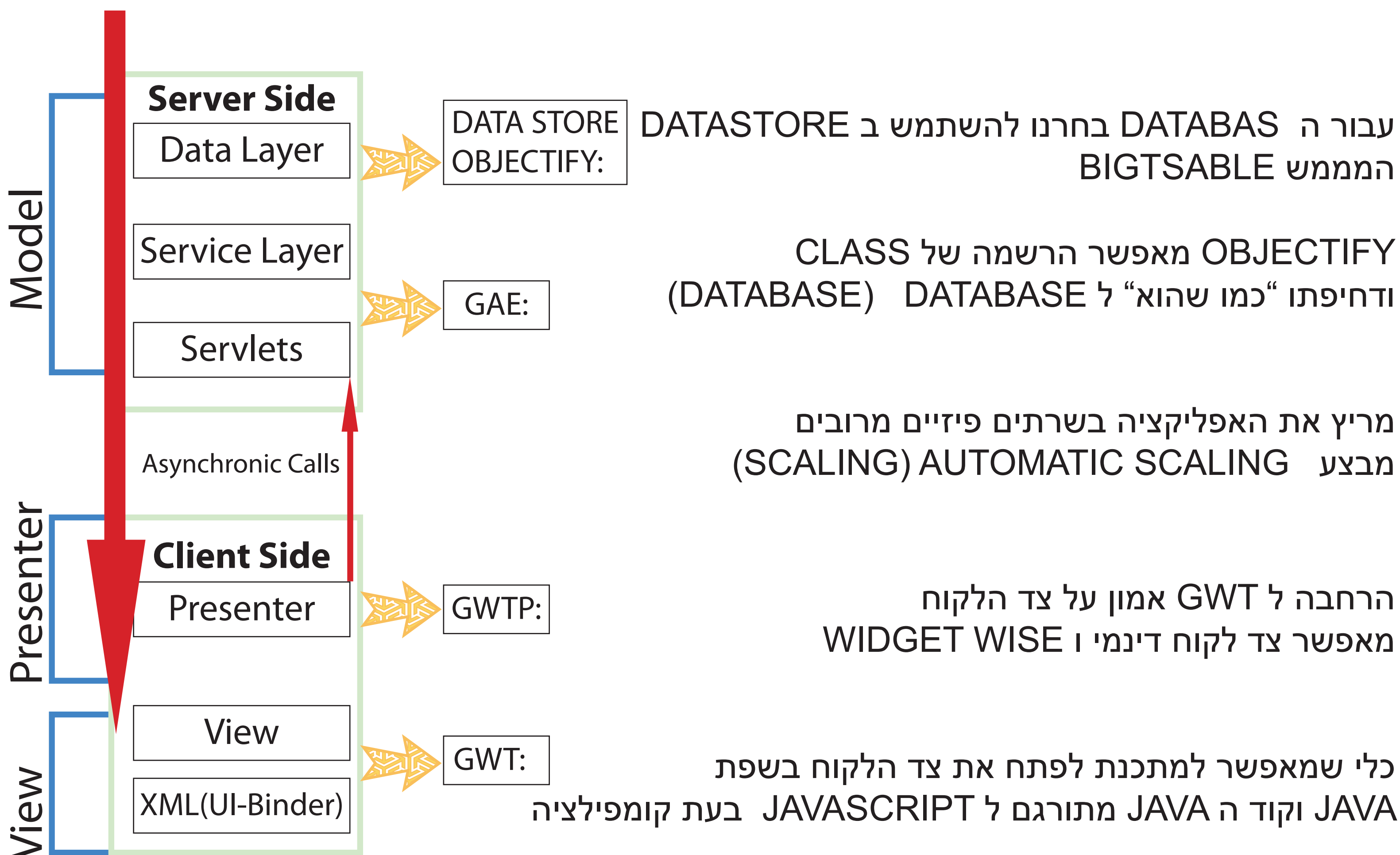
השלב השני:

שאלונים שבו האפליקציה תכיר את המשתמש כי זו אפליקציה ל־COATCHING

(א) בניית מנגנון

(ב) שיתוף פעולה ואינטראקציה בין המשתמשים

ג) לוגיקת חלוקת המשימות – כדי להגיע לחווית משתמש גבוהה צריכים להציג את התוכן באופן מעניין. כלומר, משתמש לא יקבל את אותה משימה פעמיים ובנוסף להקטין את הסיכוי ששני חברים יראו את אותה משימה בפרק זמן קצר (ד) התממשקות מול פייסבוק



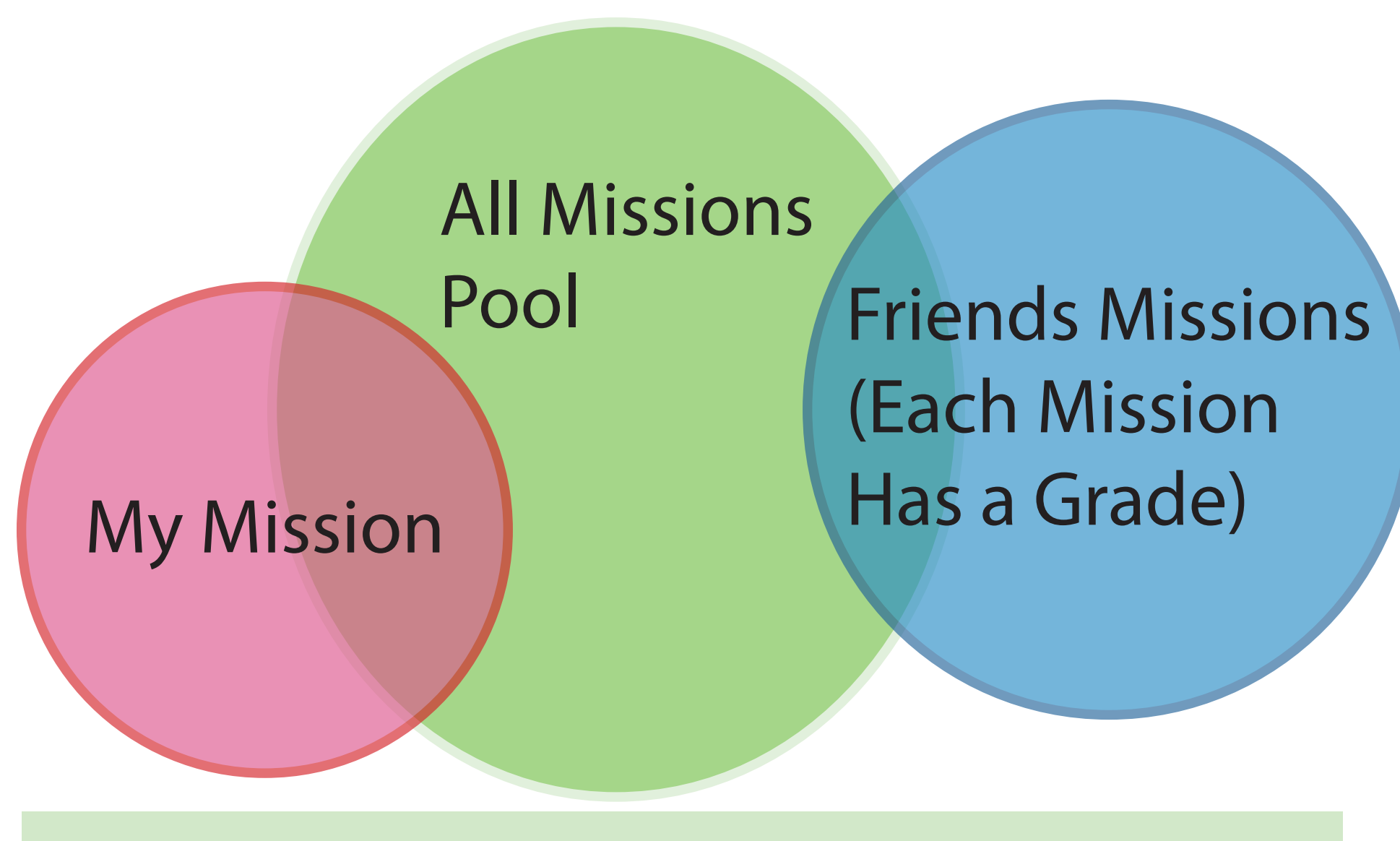
הלוגיקה וה- Business Rules של המשחק נמצא בשכבת ה- Services

לוגיקת חלוקת המשימות:

לכל משתמש יש בריכת משימות שהוא כבר עשה, ובריכת משימות של החברים. לכל משימה יש ציון. ככל שהציון גבוה יותר, ככה הסיכוי שיקבל אותה יותר נמוך(?) כדי לתת למשתמש את ה"משימה הבאה" עושים חיתוך קבוצות עם בריכת כל המשימות של המשחק.

אם לא מקבלים קבוצה ריקה אז נותנים משימה רנדומלית מהתוצאה.

אם כן, אז נותנים את המשימה בעלת הציון הנמוך ביותר מבריכת המשימות של החברים.



שיתוף פעולה ואינטראקציה בין המשתמשים:

W הזמנת חברים דרך אמצעי מדיה שונים

יצירת חברויות בתוך האפליקציה

שליחת הודעות

W יכולת שיתוף המשימות ומעקב אחר משימות של החברים

W יכולת דירוג ושליחת תגובות למשימות של החברים

מנגנון השאלונים - האפליקציה תחשב ותתן למשתמש ציון באחוזים עבור כל תחום בחיים. ברגע שהמשתמש מגיע ל 100% בכל התחומים (ע"י השלמת משימות) אז הוא מקבל כתר.