

The W-Game

מגישים: איגור גובורוב 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

Servlets

Asynchronic Calls

Client Side

Presenter

View

XML(UI-Binder)

GWTP:

GWT:

Presenter

View

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 - crossed platform - ב ג) Decoupling - הפרדה למודולים עצמאים כדי לבצע שינויים גדולים בקלות ד) בשביל לתמוך בSCALING צריכים לעבוד עם DB אריכים לעבוד (ד

השלב השני:

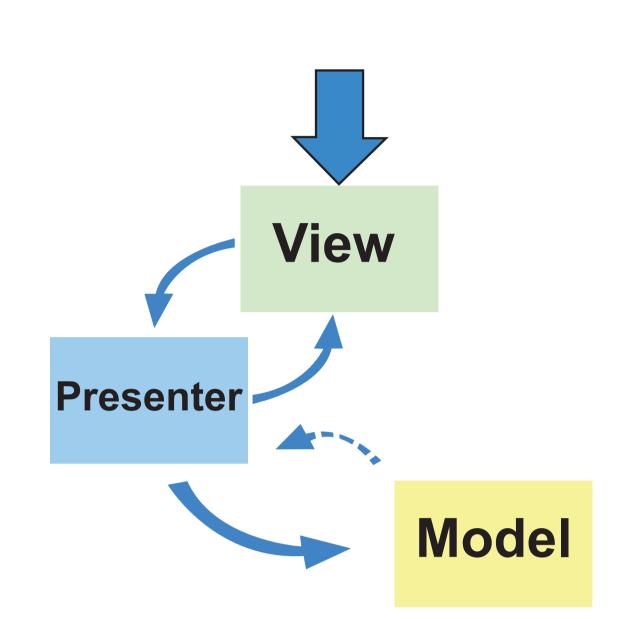
שאלונים שבו האפליקציה תכיר את המשתמש כי זו אפליקציה לCOATCHING א) בניית מנגנון

ב) שיתוף פעולה ואינטראקציה בין המשתמשים

ג) לוגיקת חלוקת המשימות – כדי להגיע לחוויית 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

שלב הביצוע:

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



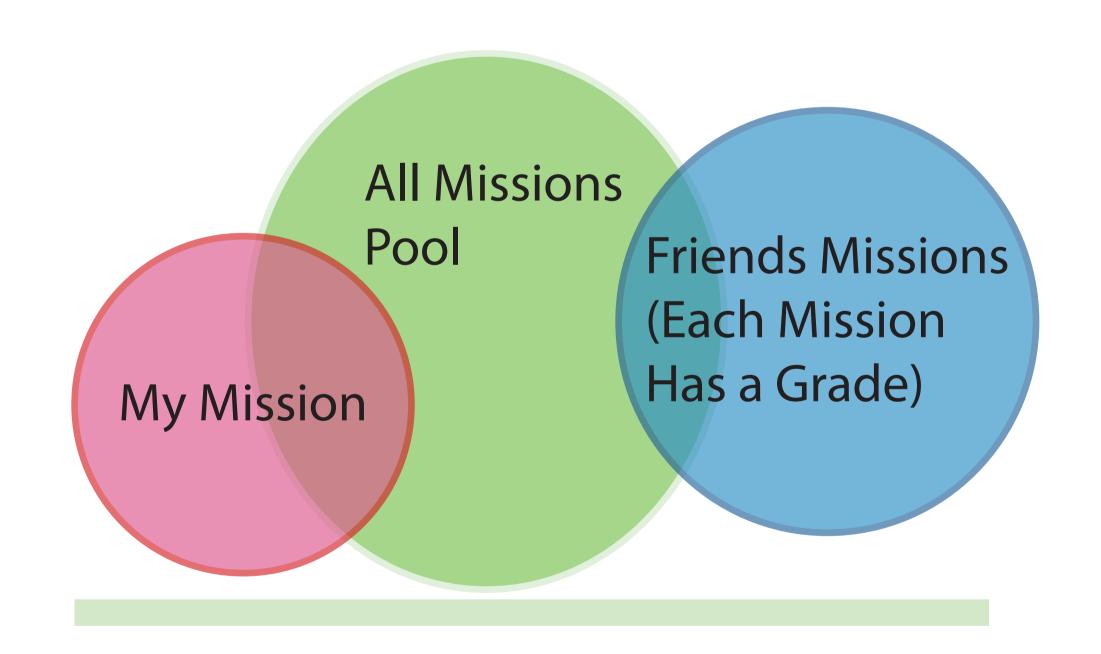
Services -של המשחק נמצא בשכבת ה-Business Rules של המשחק נמצא בשכבת ה

לוגיקת חלוקת המשימות:

לכל משתמש יש בריכת משימות שהוא כבר עשה, ובריכת משימות של החברים. לכל משימה יש י שהציון גבוה יותר, ככה הסיכוי שיקבל אותה יותר נמוך(?). כדי לתת למשתמש את ה"משימה הבא ככל

> 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.



Server Side עבור ה DATABAS בחרנו להשתמש ב DATABAS בחרנו להשתמש ב Data Layer **OBJECTIFY:** הממש BIGTSABLE Model Service Layer מאפשר הרשמה של OBJECTIFY GAE:

ודחיפתו "כמו שהוא" ל DATABASE) DATABASE

מריץ את האפליקציה בשרתים פיזיים מרובים (SCALING) AUTOMATIC SCALING מבצע

> הרחבה ל GWT אמון על צד הלקוח WIDGET WISE מאפשר צד לקוח דינמי ו

כלי שמאפשר למתכנת לפתח את צד הלקוח בשפת שנילציה JAVA וקוד ה JAVA מתורגם ל JAVASCRIPT בעת קומפילציה

שיתוף פעולה ואינטראקציה בין המשתמשים:

- הזמנת חברים דרך אמצעי מדיה שונים 📈
 - יצירת חברויות בתוך האפליקציה ₩
 - שליחת הודעות 📈
- יכולת שיתוף המשימות ומעקב אחר משימות של החברים 🕷
 - יכולת דירוג ושליחת תגובות למשימות של החברים 🕷

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