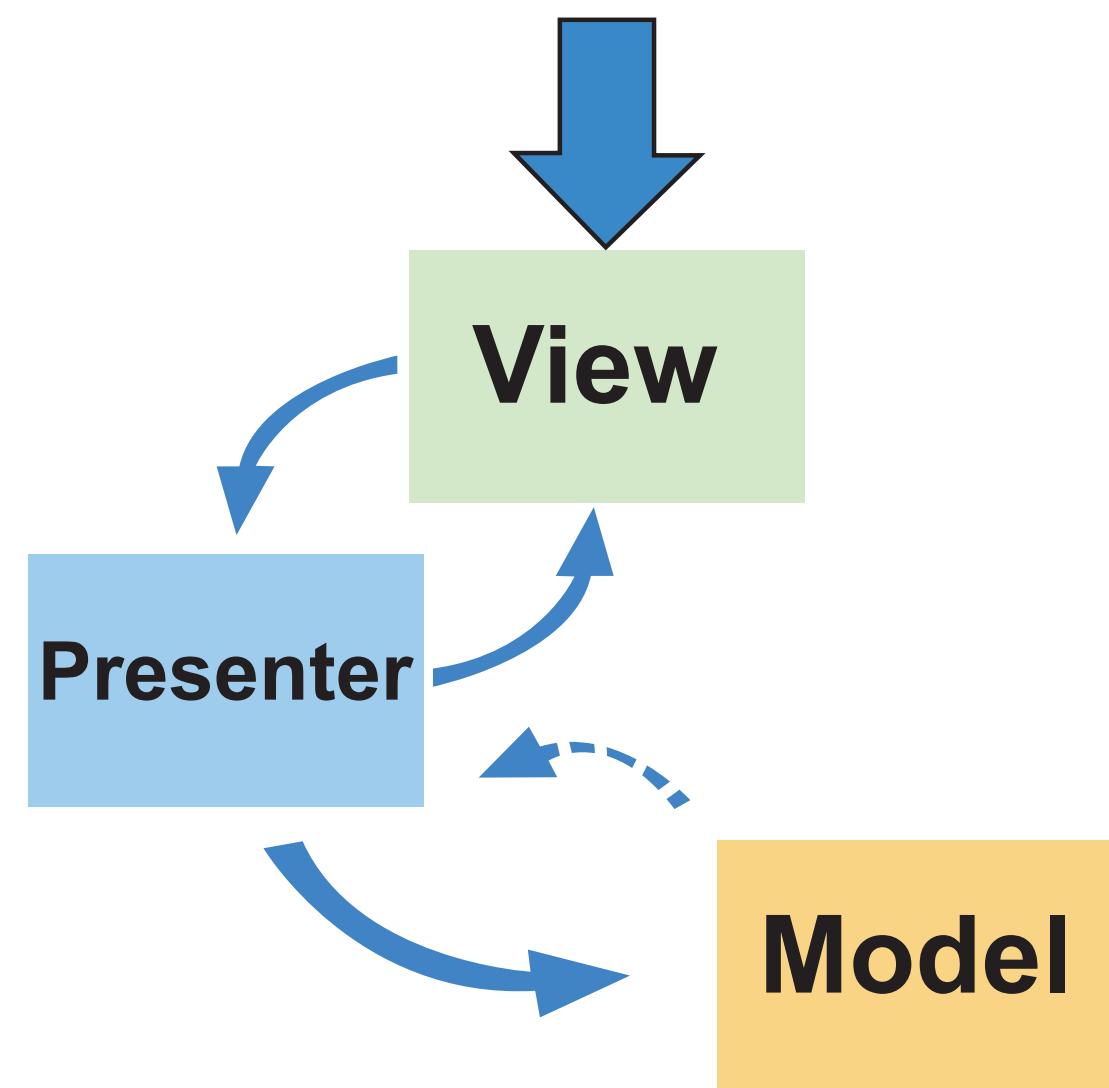


# The W-Game



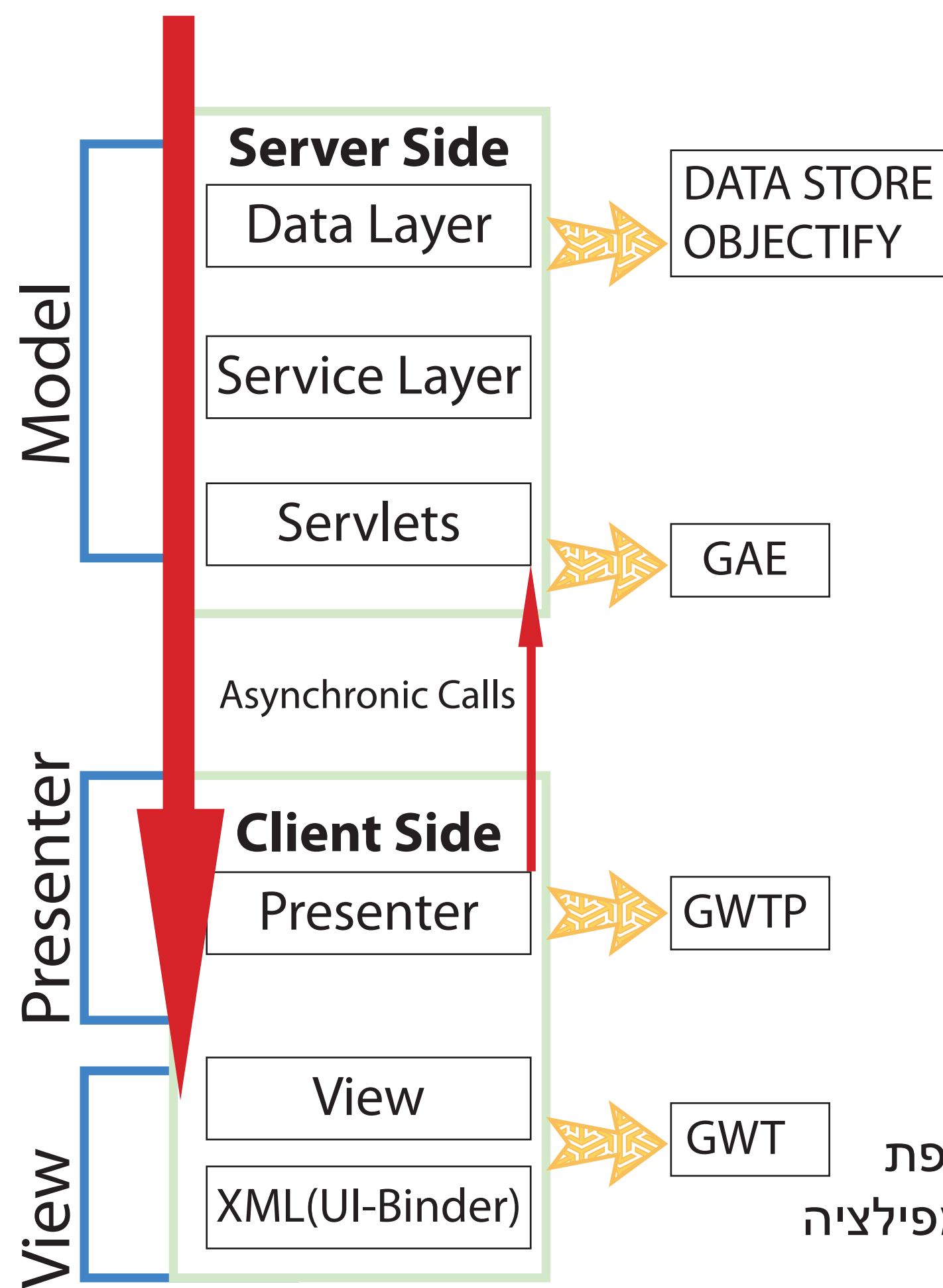
## מגישים: איגור גוברוב ומיכאל זלצר מנחה: גילעד נבות החוג למדעי המחשב, המכללה האקדמית הדסה

אפליקציית WEB שנועדה לתת פתרון של קואצי'נג לנשים באינטרנט עם חווייתיות של רשת חברתית



### שלב הביצוע:

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



עבור ה Database בחרנו להשתמש ב DATASTORE הממש BIG-TABLE

OBJECTIFY מאפשר הרשמה של CLASS ודחיפתו "כמו שהוא" ל DATABASE

GAE מריץ את האפליקציה בשרתים פיזיים מרובים ומבצע AUTOMATIC SCALING

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

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

### מטרות:

- המטרות שהצבנו לעצמנו התחלקו לשני שלבים עיקריים: בניית תשתית ש"תארח" את האפליקציה.
- שכבה לוגית- אלו המאפיינים והיחודיות של אפליקציה זו.

#### השלב הראשון:

- scaling- התשתית צריכה להכיל ולתמוך בזרימה של תוכן רב כלומר, המון משתמשים, משימות הודעות, תגובות וכן הלאה.
- crossed platform - האפליקציה חייבת לתמוך באפשרויות הרחבה קלה לפלטפורמות אחרות (Smart phone, tablet).
- Decoupling - הפרדה למודולים עצמאים כדי לבצע שינויים גדולים בקלות.
- על מנת שיתאפשר Scaling עלינו להשתמש בData Base אמין, מהיר ונוח.

#### השלב השני:

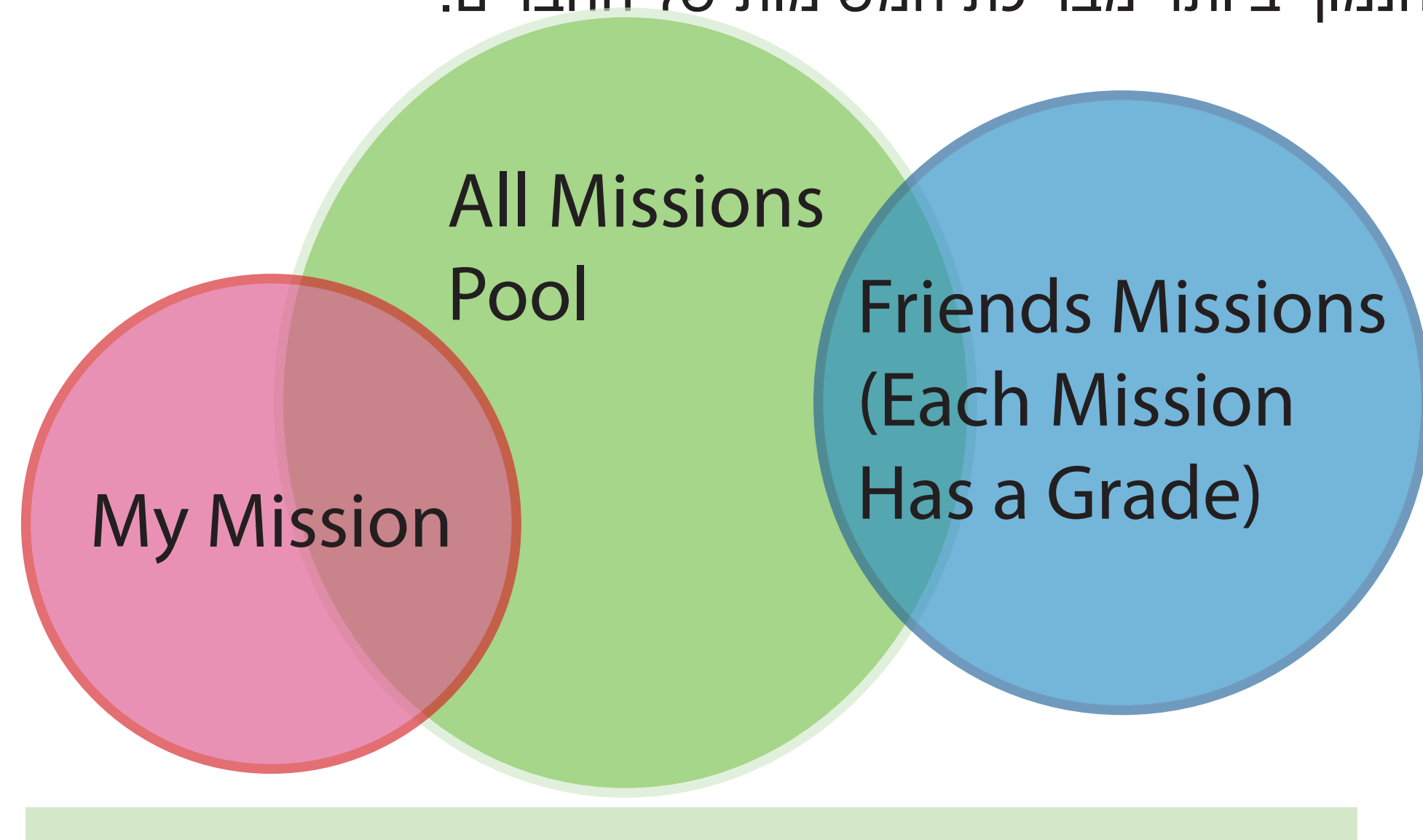
- שאלונים שבו האפליקציה תכיר את המשתמש כי זו אפליקציה לCOATCHING. בניית מנגנון.
- בניית מנגנון שאלונים שבו האפליקציה תכיר את המשתמש.
- לוגיקת חלוקת המשימות – כדי להגיע לחוויית משתמש גבוהה צריכים להציג את התוכן באופן מעניין. כלומר, משתמש לא יקבל את אותה משימה פעמיים ובנוסף להקטין את הסיכוי ששני חברים יראו את אותה משימה בפרק זמן קצר.
- התממשקות מול פייסבוק.

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

#### לוגיקת חלוקת המשימות:

לכל משתמש יש בריכת משימות שהוא כבר עשה, ובריכת משימות של חבריו. לכל משימה יש ציון. "commonness".

ככל שהציון גבוה יותר, כך קטן הסיכוי שיקבל משימה זו. כאשר המערכת נותנת למשתמש את ה"משימה הבאה" מתבצע חיתוך קבוצות, בין מבני הנתונים לעיל עם בריכת כל המשימות של המשחק. אם החיתוך אינו ריק, מגרילים משימה מקבוצה לא ריקה זו. אחרת נותנים את המשימה בעלת הציון הנמוך ביותר מבריכת המשימות של החברים.



#### 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** - האפליקציה תחשב ותתן למשתמש ציון באחוזים עבור כל תחום מארבעת תחומי החיים באפליקציה.

כאשר המשתמש מגיע ל 100% בכל התחומים (ע"י השלמת משימות), הוא מקבל כתר (W), ושוב מתבקש לענות על השאלון לתחילת הGarland הבא.

