* תכלול את שם המכללה (לוגו), סמל מה"ט, המגמה, המסלול, שם הפרויקט, שם התלמיד/תלמידים, שם המנחה ותאריך ההגשה. (מצ"ב דוגמא לדף הכריכה)



**מותר ורצוי להוסיף לדף אלמנט גרפי או לוגו מתוך הפרויקט.**

* **דף השער:** עמוד השער (העמוד הראשון) יהיה זהה לכריכה, אך יכלול גם את חתימות מרכז המגמה והמנחה.

# הצעת פרויקט



תאריך: 3.6.19

לכבוד: יחידת הפרויקטים מה״ט

**הצעה לפרויקט גמר**

**א. פרטי הסטודנטים**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **שנת סיום הלימודים** | **טלפון נייד** | **כתובת** | **ת.ז. 9 ספרות** | **שם הסטודנט** |
| תשע"ט | 0556796880 | הרב דסלר 18 ב"ב | 207087297 | תמר הכהן עדני |
| תשע"ט | 0548524606 | ירושלים 23 ב"ב | 207818709 | אסתר קליין |

שם המכללה: סמינר וולף – שלוחת המכללה למנהל ראשל"צ

סמל המכללה:

מסלול ההכשרה: הנדסאים

מגמת לימוד: תכנות מחשבים

מקום ביצוע הפרויקט: בסמינר

**ב. פרטי המנחה האישי**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| מקום עבודה/תפקיד | תואר | טלפון נייד | כתובת | שם המנחה |
| המכללה למנהל | B.ED הנדסאי מחשבים | 0527171295 | חזו"א 11 ב"ב | מ. שימונוביץ |

חתימת הסטודנט חתימת המנחה האישי חתימת הגורם המקצועי מטעם מה״ט

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## שם הפרויקט :

School Schedule

## רקע

### תיאור ורקע כללי

הפרויקט מציג תוכנה לניהול מערכת בית ספר .בתוכנה זו ניתנת אפשרות למשתמש לשנות

לערוך ולהזיז שעורים. כמו כן המערכת תשמור את המערכת עם השינויים האחרונים כל יום בהיסטוריה לפי תאריך.

### מטרות המערכת

#### לאפשר למזכירה לבצע שינויים במערכת בקלות ובנוחות.

#### לאפשר שליפת היסטוריה.

#### לאפשר סקירה של המערכת לפי מורות, כיתות וחדרים.

## סקירת מצב קיים בשוק

בשוק קימות מספר תוכנות המאפשרות בניה וניהול מערכות למוסדות לימודים.

ישנה תוכנה המפרידה בין בניה לניהול, ז"א מחולקת ל 2 תוכנות נפרדות,

בתוכנת הניהול יש כמה באגים ואפשרויות מוגבלות.

## מה הפרויקט אמור לחדש או לשפר

תוכנה המתממשקת לתוכנת הבניה ומנהלת את המערכת היומיומית עם שפורים, תיקונים,

תצוגה נוחה יותר וטכנולוגיה משופרת.

## דרישות מערכת ופונקציונאליות

### דרישות מערכת, סביבת הטמעה ושימוש.

המערכת תעבור קומפילציה והפצה בסביבת visual studio עם התקנת .Net Framework גרסה 4.0 ומעלה

והיא אמורה לרוץ בסביבת שרת אשר מריץ לקבלת בקשות IIS Express לתצוגת דפי אינטרנט.

המשתמש יוכל להריץ את התוכנה בכל מכשיר אשר מותקן עליו דפדפן אינטרנט.

### שרידות, ביצועים, התמודדות עם עומסים

לא צפויים עומסים, צפוי משתמש אחד.

### דרישות פונקציונאליות

#### המזכירה נדרשת להזדהות במערכת.

#### בכל חודש תטען המזכירה למערכת קבצי XML המכילים מערכת עדכנית.

#### המזכירה יכולה לצפות במערכת.

#### המזכירה יכולה להוסיף שעת לימוד למערכת.

#### בעת הוספת שעור המזכירה תבחר בכיתה הרצויה מרשימת הכיתות, ובמורה מרשימת המורות המלמדות בכיתה.

#### המזכירה תצפה ברשימת המקצועות אותם מלמדת המורה הנבחרת, בכיתה הנבחרת ותבחר במקצוע הרצוי.

#### בעת הצורך המזכירה מעדכנת נתוני שעת לימוד.

#### בעת עדכון שעור המזכירה תבחר בכיתה הרצויה מרשימת הכיתות, ובמורה מרשימת המורות המלמדות בכיתה.

#### המזכירה תצפה ברשימת המקצועות אותם מלמדת המורה הנבחרת, בכיתה הנבחרת ותבחר במקצוע הרצוי.

#### בעת ביטול שעת לימוד המזכירה תבחר בכיתה ברשימת הכיתות בתאריך ובשעה הרצויים.

#### בעת היעדרות מורה המזכירה תוסיף היעדרות למורה החסרה מתוך רשימת מורות.

#### המזכירה יכולה לבחור היעדרות לפי שעות.

#### המזכירה יכולה לבחור היעדרות ליום שלם.

#### המזכירה יכולה לעדכן מבחן.

#### המזכירה יכולה לבחור מורה משגיחה מרשימת מורות משוחררות או ממורות פנויות במאגר.

#### המזכירה יכולה לבחור כיתות נבחנות מרשימת הכיתות.

#### המזכירה יכולה לעדכן פעילות.

#### המזכירה תוכל לבחור בחדר לפעילות מרשימת חדרים.

#### המזכירה יכולה לבחור מורה מלווה מרשימת מורות משוחררות או ממורות פנויות במאגר.

#### המזכירה תוכל לבחור מחזור וכיתה.

#### המזכירה תוכל לעדכן פעילות לפי שעות או תאריך.

## בעיות צפויות במהלך הפיתוח

### הבעיות:

#### בעיה 1: שמירת שינויים חדשים לאחר שנעשו כבר שינויים לאותו היום (ללא התייחסות למערכת שעות המקורית)

#### בעיה 2: תקינות קבצי הXML

### פתרונות אפשריים:

#### לבעיה 1: פתרון 1: יצירת טבלה לכל יום שבו ישמרו השינויים לאותו היום. (אחד מהמאפיינים בטבלה הוא האם השיעור הזה התבטל.)

פתרון 2: הוספת שדה בטבלת שיעורים – מורה קודמת.

#### לבעיה 2: פתרון 1: נוודא את תקינות הנתונים לפני ההכנסה לDB

פתרון 2: נדרוש מהמשתמש לספק קבצים מהתוכנה המתממשקת בלבד.

### הפתרון הנבחר עבור כל אחת מהבעיות:

#### לבעיה 1: פתרון 2

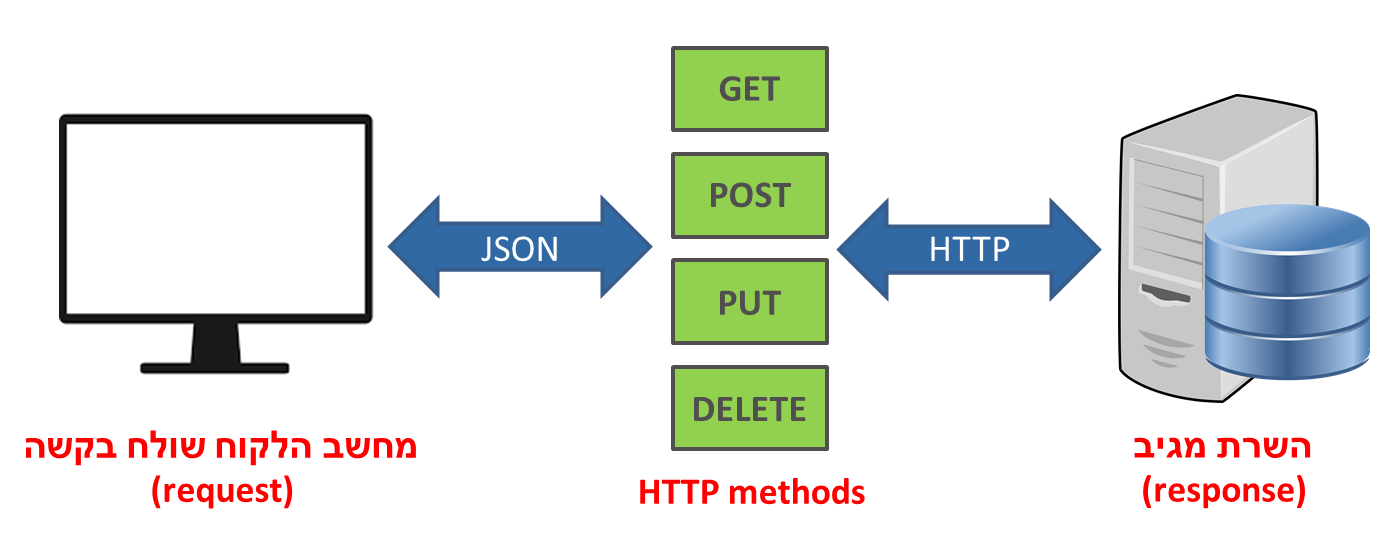
#### לבעיה 2: פתרון 2

## פתרון טכנולוגי נבחר

### טופולוגית הפתרון

ארכיטקטורה אשר מחלקת את היישום לשלש פונקציות עיקריות: ממשק המשתמש, החלק הלוגי/אלגוריתמי וניהול הנתונים. מימוש פונקציות אלה ייתכן במגוון אפשרויות של מחשבים ורשת תקשורת. אחת הצורות הנפוצות למימוש ארכיטקטורת שרת/לקוח היא חלוקת עבודה בין מחשב קצה (לקוח) לבין מחשב מרכזי (שרת).

### דיאגרמה



### טכנולוגיות בשימוש:

צד לקוח: Angular 7.

צד שרת: Web Api.   
מסד נתונים: SQL-SERVER

### שפות הפיתוח:

#### בצד השרת: C#

#### בצד הלקוח: TypeScript HTML5 CSS

### תיאור הארכיטקטורה הנבחרת:

צד לקוח:

אנגולר היא תשתית תוכנה ליישומי רשת בקוד פתוח המתוחזקת ע"י גוגל.  לאנגולר יש קהילה הולכת וגדלה של מפתחים שמפתחים את התשתית באופן שוטף והיא מתבססת על java script ומשמשת בעיקר לפיתוח של אתרים דינמיים. התשתית פותחה ע"י גוגל מתוך מטרה ליעל את האכסון של המידע של אפליקציות בשרתים ובכך לשפר ביצועים ולהוזיל עלויות.

[AngularJs](https://www.mouseux.co.il/ux-blog/angular-dev/) מאפשרת לפתח dynamic Single Page Application ע"י כתיבת קוד נקי וקריא. הרבה קוד נחסך ע"י מאפיינים טכניים שכבר מובנים באנגולר

* קל לבצע מניפולציות על הDOM
* ניתן לעשות שימוש חוזר ברכיבים בקלטת
* ניתן להריץ אנגולר על כל היישומים.

צד שרת:  
Web Api-שירות אינטרנט באמצעות C# שפה נוחה לשימוש.

### חלוקה לתכניות ומודולים:

#### בצד השרת: BL-Business Logic Layer- שכבה שתפקידה לעבד ולהגיב לאירועים שמתרחשים. DAL- - Data Access Layerשכבה שמטפלת בגישה לנתונים. DTO-Data Transfer Object- שכבה המכילה ישויות המקבילות לישויות בשכבת ה DAL על מנת לשנע נתונים לצד הלקוח בעזרת ה DTO עצמם.  ניתן לשמור על המידע שעובר בין ה- שכבות בפורמט יציב בלי להתייחס לשינויים שמתרחשים בכל אחד מהשכבות.

#### בצד הלקוח: Component Service Model Module

## סביבת השרת

### ממשק המשתמש/לקוח – GUI

ממשק הלקוח יתקבל כקובץ HTML ויהיה מוצג באמצעות דפדפן אינטרנט.

### ממשקים למערכות אחרות / API רכיב תוכנה קיים המתממשק למערכת ומזין עבורה נתונים.

### שימוש בחבילות תוכנה: Entity Framework Angular Core Bootstrap

## מבני נתונים וארגון קבצים

### שיטת האחסון : הנתונים ישמרו במסד נתונים של SQL-SERVER הנתונים המיובאים בקבצי XML הנתונים מיוצאים בקבצי Excel

### מבני הנתונים:

#### כיתות: קוד, מספר מזהה, שם, מספר כיתה במחזור, מספר מחזור, קוד סוג ביה"ס (חטיבת ביניים, תיכון וכדו').

#### כיתות לאירועים: קוד כיתה, קוד אירוע.

#### יומן: קוד, מספר מזהה, קוד מורה, נושא, סוג, קוד כיתה, קוד חדר, האם מקובץ, קוד אירוע, רפורמה, מתאריך, עד תאריך, שעה ביום, סכום שעות מחושב, סיבה.

#### יומן לכיתות: קוד כיתה, קוד יומן.

#### אירועים: קוד, מתאריך, עד תאריך, קוד סוג אירוע.

#### סוגי אירוע: קוד, שם.

#### תשלומים עבור חיסורים: קוד, שם, האם בתקן(מאושר).

#### תשלומי חיסורים למורות: קוד מורה, קוד תשלום.

#### חדרים: קוד, קומה, מספר חדר, קוד כיתה, תיאור השימוש.

#### כיתות לאירועים: קוד כיתה, קוד אירוע.

#### תצורת המערכת: קוד, יום תחילת שבוע, יום, שעה, קוד חדר.

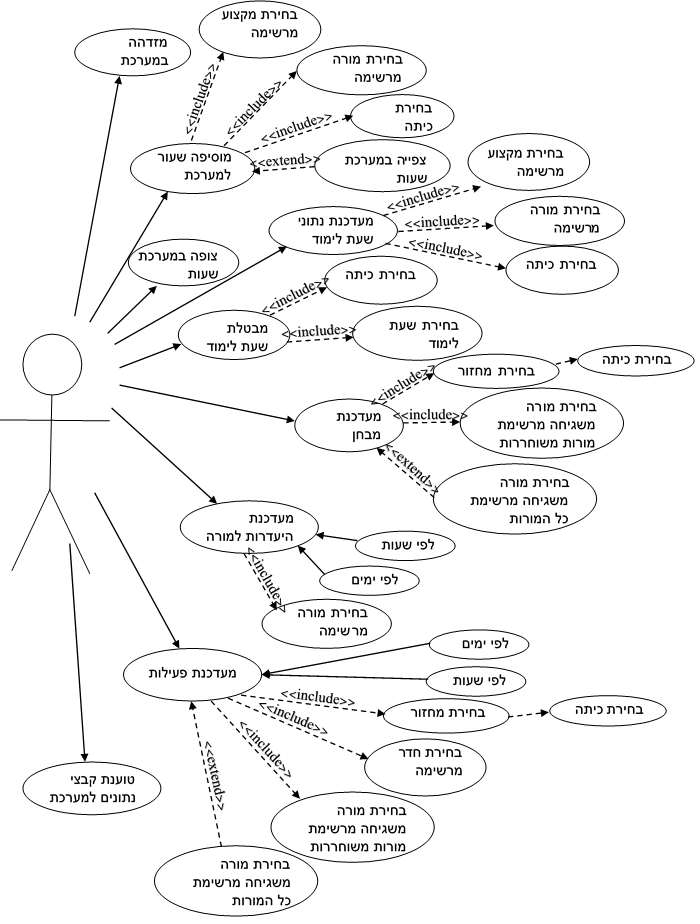
#### מורות: קוד, מספר מזהה, שם.

#### חיסורים למורה: קוד, קוד מורה, מתאריך, עד תאריך, קוד מורה ממלאת מקום.

#### מקצועות: קוד, שם.

#### מקצועות לכיתות: קוד מקצוע, קוד כיתה.

#### מורות לאירועים: קוד מורה, קוד אירוע.



## תרשימי מערכת מרכזיים

### Use Case

## תיאור המרכיב האלגוריתמי – חישובי

### איזה בעיה בא לפתור, איך יפתור?

הבעיה : הנתונים בתוכנה מגיעים ממקור חיצוני, בעת שינוי הנתונים יש צורך לטעון את הנתונים המעודכנים מהמקור החיצוני.   
הפתרון: הנתונים מגיעים בקבצי XML , התוכנה תשלוף את המידע ותעביר אותו למסד הנתונים.

### איסוף מידע וניתוחים סטטיסטיים (אנליטיקות)

איסוף מידע : בעת הטעינה יש לבדוק מה השתנה ולעדכנו, לבדוק עם נוספו נתונים ולהוסיפם.

## תיאור/התייחסות לנושאי אבטחת מידע

לא נדרשת אבטחת מידע מיוחדת, למעט כניסה למערכת.

## משאבים הנדרשים לפרויקט:

### מספר שעות המוקדש לפרויקט: 720

### חלוקת עבודה בין חברי הצוות: עבודה משותפת וחלוקה למשימות בהתאם לצורך.

### ציוד נדרש: מחשב הכולל חיבור לאינטרנט.

### תוכנות נדרשות: VISAL STUDIO 2017, VISUAL CODE, SSMS.

### ידע חדש שנדרש ללמוד לצורך ביצוע הפרויקט

### ספרות ומקורות מידע <https://github.com/topics/timetable> <http://www.yedatech.co.il> <https://reshetech.co.il> <http://webmaster.org.il> <https://dotnet.microsoft.com>

## תכנית עבודה ושלבים למימוש הפרויקט:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **שלב** | **משך זמן** | **תאריכים משוערים** |
| * + ייזום הרעיון | שבועיים | 16.4.19-3.5.19 |
| * + ניתוח מערכת | 3 שבועות | 2.5.19-20.5.19 |
| * + ניתוח מבנה נתונים | שבועיים | 10.6.19-24.6.19 |
| * + אפיון UX – UI | חודש | 25.6.19-25.7.19 |
| * + כתיבת הלוגיקה העסקית | חודשיים | 26.7.19-26.9.19 |
| * + כתיבת ממשק המשתמש | חודש | 27.9.19-27.10.19 |
| * + עיצוב | 2.5 שבועות | 27.10.19-15.11.19 |

## תכנון הבדיקות שיבוצעו

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **מספר בדיקה** | **מס` דרישה במסמך אפיון** | **מקרי הבדיקה** | **ידנית/ אוטומטית** | **חשיבות** | **הערות- תוצאת הבדיקה הרצויה** |
| 1. | 5.3.1 | כניסה למערכת תתאפשר ע"י הזדהות בלבד | ידנית | גבוהה | לא תתאפשר כניסה ללא הזדהות במערכת |
| 2. | 5.3.2 | בעת טעינת קבצי הXML יכנסו הנתונים לDB | ידנית | גבוהה | לאחר הטעינה יופיעו הנתונים מהקבצים בDB |
| 3. | 5.3.3 | תתאפשר צפייה במערכת | ידנית | בינונית | ניתן לצפות במערכת |
| 4. | 5.3.4 | תתאפשר הוספת שעת לימוד למערכת | ידנית | גבוהה | שעת הלימוד אכן התווספה למערכת |
| 5. | 5.3.4.1  5.3.5.1  5.3.8.1  5.3.9.2 | המזכירה תוכל לבחור מורה מרשימת המורות | ידנית | גבוהה | נתוני המורה הנבחרת ישמרו במערכת |
| 6. | 5.3.5 | המזכירה תוכל לעדכן נתוני שעת לימוד | ידנית | גבוהה | נתוני שעת הלימוד אכן יתעדכנו |
| 7. | 5.3.6 | המערכת תאפשר ביטול שעת לימוד | ידנית | גבוהה | שעת הלימוד אכן תרד מהמערכת |
| 8. | 5.3.7 | תתאפשר הוספת ההיעדרות למורה חסרה | ידנית | גבוהה | למורה הנבחרת תתווסף היעדרות |
| 9. | 5.3.7.1 | תתאפשר בחירת היעדרות מורה לפי שעות | ידנית | גבוהה | היעדרות למורה הנבחרת תוגדר בטווח השעות שהוזן למערכת |
| 10. | 5.3.7.2 | תתאפשר בחירת היעדרות מורה ליום שלם | ידנית | בינונית | היעדרות למורה הנבחרת תוגדר בטווח השעות של כל אותו היום |
| 11. | 5.3.8 | המערכת תאפשר עדכון מבחן | ידנית | גבוהה | המבחן יוגדר במערכת |
| 12. | 5.3.8.2 | תתאפשר בחירת כיתות מרשימת הכיתות | ידנית | גבוהה | פרטי הכיתה הנבחרת ישמרו במערכת |
| 13. | 5.3.9 | המערכת תאפשר עדכון פעילות | ידנית | גבוהה | הפעילות תוגדר במערכת |
| 14. | 5.3.9.1 | המערכת תאפשר לבחור חדר לפעילות מתוך רשימת חדרים. | ידנית | נמוכה | מקום הפעילות יוגדר בחדר הנבחר |
| 15. | 5.3.9.3 | המערכת תאפשר לבחור מחזור וכיתה. | ידנית | גבוהה | תתעדכן פעילות למחזור/הכיתה הנבחר/ת |
| 16. | 5.3.9.4 | יתאפשר עדכון פעילות לפי שעות או תאריך | ידנית | בינונית | הפעילות תתעדכן לפרק הזמן הנבחר. |

## בדיקות יחידה (unit test)

לא רלוונטי.

## בקרת גרסאות (version control)

לא רלוונטי

**חתימת הסטודנט חתימת המנחה האישי**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

הערות ראש המגמה במכללה:

אישור ראש המגמה במכללה:

שם:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ חתימה:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ תאריך:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

הערות הגורם המקצועי מטעם מה"ט:

אישור הגורם המקצועי מטעם מה"ט:

שם:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ חתימה:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ תאריך:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# הבעת תודה

תודות

ראשית תודה לבורא העולם.

תודה לרכזת המגמה בסמינר הרב וולף – המו' חנה ברגמן.

שפועלת רבות כדי לאפשר לנו תנאים מיטביים ומתאימים.

כמו כן, למנחה על הציוד בעקרונות ובכלים הטובים ביותר

לפיתוח תוכנה שלוונו במהלך כתיבת הפרויקט,

ועל הסיוע בתכנון הפרויקט בצורה המוצלחת ביותר.

תודה למזכירת המוסד ג.פישר על שיתוף הפעולה,

ההכרות עם פעילות המוסד וצרכיו לפרטי פרטים.

# הצהרה

* **דף הצהרה:** הצהרת התלמיד על עבודה לפי הנהלים (מצ"ב דף דוגמא).
* **תקציר:** תקציר בין 100-250 מילים המתאר את העבודה באופן תמציתי, את מטרות הפרויקט, תוצאותיו ומסקנות סופיות במידה ויש. התקציר יהווה שלמות בפני עצמו ויהיה מובן לקורא בעל ידיעות כלליות בנושא.

**תוכן עניינים:** תוכן עניינים לפי פרקים ראשיים ופרקים משניים עם סימון מספר העמודיםרשימת שרטוטים, ציורים, תרשימים, תמונות, תמונות מסכים, טבלאות וכו' עם סימון מספר העמוד או מספר הנספחים.

**עד כאן מספור העמודים יופיע באותיות רומיות.**

**מכאן והלאה – גוף העבודה – יופיע מספור עמודים בספרות רגילות – 1,2,3.**

**גוף העבודה:**

# **מבוא**

בניהול מוסד לימודים ישנם תחומים רבים, התחום העיקרי הוא ניהול מערכת השעות.  
כאשר מורה נעדרת יש צורך לטפל בשעורים שבהן היא מלמדת, לקבוע ממלאת/ות מקום או לבצע הזזת שעורים במקרה הצורך, כמו כן להוסיף לה היעדרות.  
כאשר יש צורך לאחד כיתות, לשחרר כיתות וכדו' יש לבצע את הפעולות הנדרשות.  
במקרה של אירוע, ז"א אין שעור/ים סדיר/ים (כמו הרצאה, טיול או מבחן) יש לדאוג לפרטים המתאימים.  
כאשר רוצים לצפות במערכת השעות, או לאפשר למורות/תלמידות צפייה במערכת המתאימה להן, יש לאפשר להן.

בבנייתנו את המערכת חקרנו את המערכות הנמצאות בשימוש כיום, למדנו את הצרכים והדרישות. מערכת זו פותחה ועוצבה כדי לעמוד בדרישות, להיות נוחה, יעילה וזמינה.

כמו שנכתב לעיל המערכת מאפשרת    
- להוסיף חיסור למורה בתאריך המתאים, וכן לשבץ מורה ממלאת מקום מתוך רשימת המורות.  
- להוסיף שיעור, להוריד שיעור או לעדכן שיעור בפרטים הרלוונטיים.  
- להוסיף אירוע, להוריד אירוע או לעדכן אירוע בפרטים הרלוונטיים.  
- לצפות במערכת המתאימה, לפי כיתות, מורות או אירועים.

ההרשאות הקימות במערכת  
הרשאת מנהל - המזכירה האחראית יכולה לנהל את השינויים והפרטים שקורים כאשר מורה חסרה. לשנות את המערכת לפי שינויים זמניים, לנהל את השיעורים, לנהל את האירועים.     
הרשאת אורח - כל אחד אחר יכול לצפות במערכת השעות העדכנית, לצפות באירועים שנקבעו וליצור קשר עם הצוות הטכני - צוות התמיכה.

המערכת חיבת כקלט קבצי xml תקניים שנבנו במערכת התואמת -תלמ"ש, המכילים נתונים בסיסיים למערכת השעות. בנתונים אלו כלולים מבנה מוסד הלימודים, הכיתות הקימות בו, המקצועות הנלמדים בו והמורות המלמדות בו.

בתקווה שהבנתם ונהניתם

צוות  Schedule School

# תקציר

המערכת שלנו פותחה ותוכננה עבור מוסד לימודים גדול. היא מאפשרת לנהל היעדרויות של מורות, לשבץ מורות ממלאות מקום. לנהל שעורים- להוסיף שעור במקרה הצורך, להוריד שעור או לעדכן שעור, כלומר לשנות את מקצוע השיעור או את המורה המלמדת. לנהל אירועים-לשבץ אירועים במערכת, כמו מבחן, טיול, הרצאה, מחנה וכדו'.

יש בה 2 הרשאות :  
הרשאת מזכירה- בהכנסת סיסמה בפתיחת המערכת, יכולה לבצע שינויים במערכת לעיל, לבצע חיסורי מורות ולצפות בהם, לערוך אירועים.    
הרשאת אורח- כל משתמש אחר יכול לצפות במערכת ובאירועים השונים.

# תיאור הפרויקט

## אסטרטגיות וטכנולוגיות

בכתיבת הפרויקט השתמשנו בשפות הבאות:

• #C :

שפת #C היא שפת תכנות שפותחה ע"י מיקרוסופט ונחשבת לאחת

משפות התכנות הפופולריות בעולם. . התחביר והעקרונות שלה הם עשירים ביכולות ועם זאת פשוטים ונוחים לעבודה.

היא מיועדת לפיתוח כללי של מגוון אפליקציות בכל התחומים כמו משחקים, אתרי Web, אפליקציות למכשירי מובייל וטאבלטים ועוד.

• HTML:

שפת HTML היא כלי פיתוח בסיסי להצגת מידע סטאטי בדפדפני האינטרנט הנפוצים. השיטה בה עובדת שפה זו היא הורדת המידע מהשרת בו מתארח האתר אל מחשב המשתמש

שפת HTML היא השפה הבסיסית המרכיבה את מבנה ותוכן האתר. כאשר הדפדפן שלנו דוגמת כרום או אקספולרר מעוניין להעלות את האתר הוא למעשה קורא את שפת ה-HTML ועל פיה יודע מה להציג לנו.

שפת ה-HTML היא שפת תגיות, מתקשרת עם שפת ה-CSS שהיא שפת העיצוב.

• : TypeScript

Typescript (בקיצור: TS) הינה שפת תכנות חינמית ובקוד פתוח, שפותחה במשך כשנתיים ע"י מיקרוסופט וראתה אור לראשונה בשנת 2012.

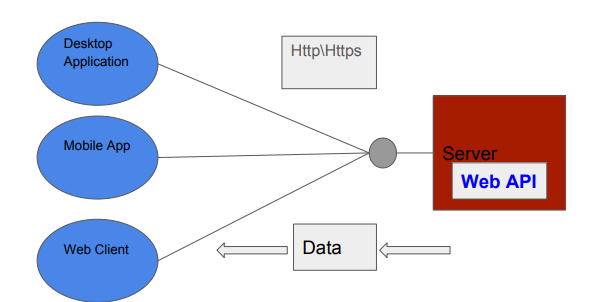
היא מאוחסנת ב – Github ומטרתה להתמודד עם חסרונות קיימים ב – Javascript ע"י הוספת סוגים, מחלקות, מודולים ועוד.

TypeScript הינה הרחבה ל – Javascript והיא מכילה את כל הפקודות והתחביר של שפת המקור.

• : CSS

גיליונות סגנון מדורגים הם פורמט לעיצוב דפי אינטרנט. הגיליונות קובעים את עיצובם של תגים ב-HTML, ‏ XHTML וכל שפה דומה ל-XML לבניית אתרי אינטרנט. CSS נוצר במטרה להפריד בין תוכן ומבנה דפי האינטרנט לבין עיצובם: עד ליצירת ה-CSS בידי קבוצת התקינה W3C ב-1995, נכתבו תוכן האתרים וסגנון העיצוב שלהם באותו דף HTML.

השתמשנו בטכנולוגיות הבאות לכתיבת הפרויקט:

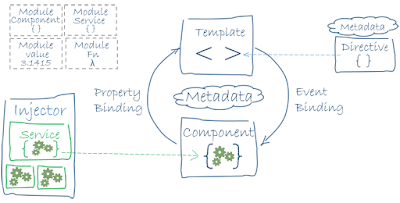
* Web Api-צד שרת   
  WebAPI הוא API אותו מממש השרת והוא מחזיר לקליינט Data בלבד ולא .View הבקשה והתשובה הן בפרוטוקול Https\Http הקליינטים של API Web יכולים להיות רבים :  
   

Angular -צד לקוח

אנגולר זה Framework לבניית אפליקציות תוך שימוש ב-HTML ו-JavaScript או TypeScript. אנגולר זה פרויקט קוד פתוח שמפותח ומתוחזק ע"י גוגל וקהילה רחבה של מפתחים.

כתיבת אפליקציית אנגולר מתבצעת ע"י כתיבת HTML שבתוכו משולבים תוספות של אנגולר, כתיבת components כדי לשלוט על ה-templates, כתיבה של services כדי לשלוט על הלוגיקה, ושילוב של components ו- services ליצירת modules.

הארכיטקטורה של אנגולר :



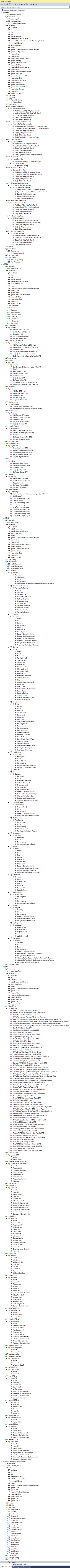
סביבות עבודה:

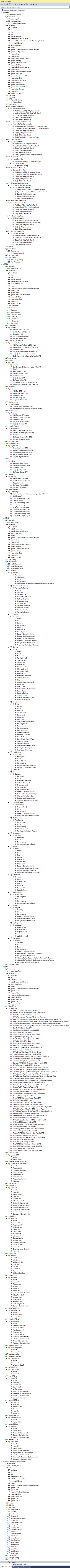
* Visual Studio 2017
* Visual Code
* Microsoft SQL Server Management Studio 17

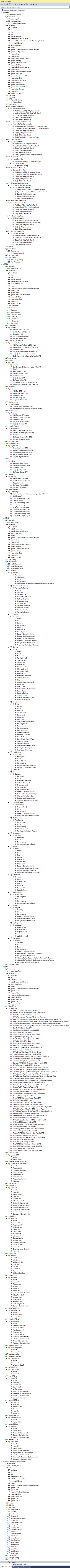
* 1. **תאור מבנה הפרויקט**- תאור מילולי המתאר את מבנה הפרויקט,חלוקה לשכבות, חלוקה למרחבי שמות, רשימת פרויקטים הכלולים ב- solution   ומה מטרתו של כל אחד מהם,.

בקריאת תאור זה ניתן יהיה להבין איך ביצעתן את הפרויקט מבחינה תכנותית, להתרשם מהיקפו ועל אלו נקודות תכנותיות שמתן את הדגש.

בסעיף זה מתאים להביא צילום של ה- solution explorer.







* 1. **עקרונות התכנון/ הבניה/ הניתוח**- העקרונות התיאורטיים עליהם מסתמכת העבודה, השיטות והטכניקות והאסטרטגיות  המיושמות בעבודה.

בסעיף זה עליכן להציג מספר עקרונות תכנותיים בהן השתמשתם. (בחרנה את המענינים, אינכן חייבות לרשום את כולם.) שם העיקרון יהיה הכותרת, בשורות הבאות תארנה את העיקרון (ניתן להעתיק מחוברות שבהן למדתן או ממקורות אחרים.)

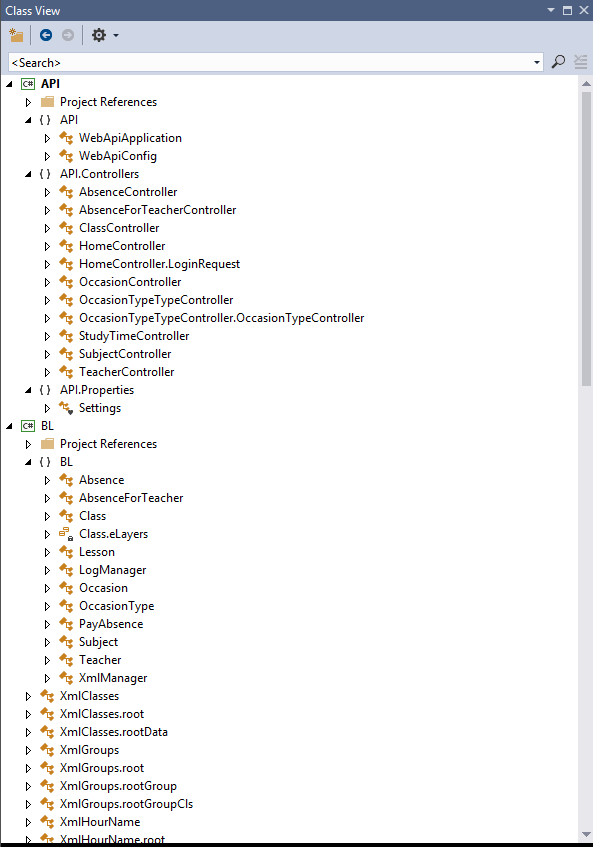
לאחר מכן תארנה איך יישמתן את העיקרון בפרויקט שלכן. הוספנה דוגמאות מתוך הפרויקט.

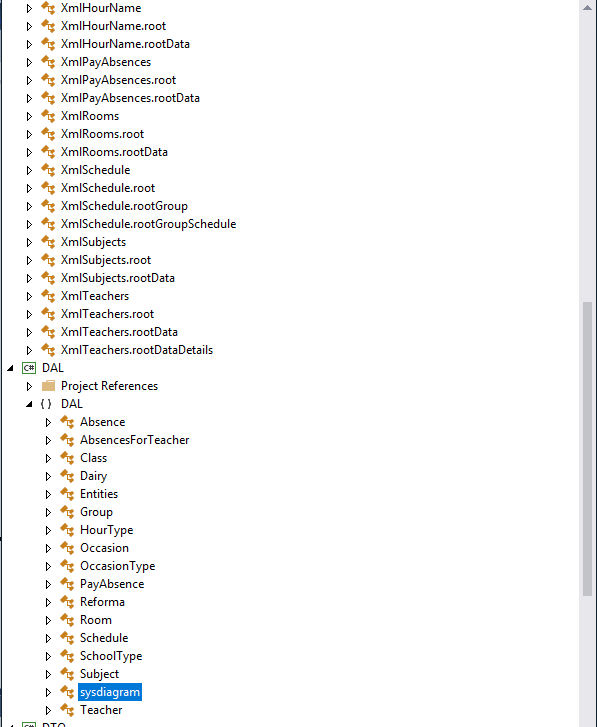
  דוגמאות: הפרדת  שכבות , OOP, העמסה, הורשה, פולימורפיזם,, תבנית עיצוב מסוימת שהשתמשתן בה (למשל singleton),  MVVM

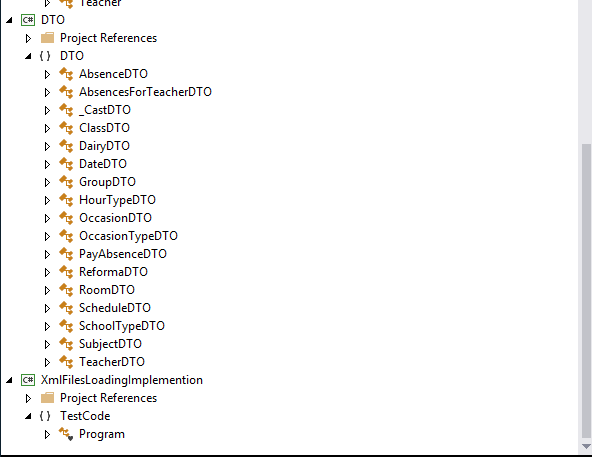
.   : WPF, binding, , WCF, LINQ to SQL, xml DOM, WCF SERVICE , שיטות הרחבה, וכן הלאה

# **תרשימים** (רצוי לפחות שניים מאלו : )

* + 1. תרשים זרימה המתאר את מסכי המערכת או לחילופין עץ תהליכים.
    2. DFD או לחילופין UML
    3. תרשים מראה המחלקות







* 1. **מבנה  נתונים מאוכסנים** – אם השתמשתן: (בדרך כלל קימים בפרויקט אחד או יותר מהבאים:)
     1. **SQL - כולל תאור טבלאות, קשרי גומלין, שיקולים שנבעו תוך כדי בנית מסד הנתונים.**
     2. **תאור מבנה קבצי XML,**
     3. **מבנה** קבצים ותיקיות וכו' (אם אתן שומרות קבצי מידע תוך כדי הרצה של הפרויקט)

# תוכן הפרויקט

* + 1. תאור המחלקות ( והמסכים – אשר הם למעשה מחלקות לכל דבר היורשות מ...)

מייני את המחלקות שאת מביאה לפי פרויקטים, ולפי מרחבי שמות. בתתי סעיפים.

- לכל מחלקה הציגי ככותרת את שם המחלקה,

לאחר מכן הביאי תאור קצר על המחלקה, מה תפקידה ואלו חברי מחלקה עיקריים היא מכילה, (עם הסבר מה תפקיד כל חבר)

כאן את יכולה להציג בפרוט- פונקציות מעניינות ויפות שכתבת במחלקה, להביא את שמן ככותרת משנה, ולאחר מכן לתאר מה הן עושות, ולהביא את הקוד או קטעים יפים ממנו שאת בוחרת להציג.

במידה וזו פונקציה מורכבת ניתן להסביר בקצרה את האלגוריתם במילים.

אין צורך להדפיס כאן את כל הקוד ממש, אלא רק את כותרות הפונקציות, הקוד, מיקומו בנספחים. והוא **חייב** להיות מלווה בהערות.

=========

# מדריך למשתמש.

* 1. הוראות כלליות לכללי המשחק, לשימוש בתוכנה או הוראות המשחק.
  2. מסכים- כאן המקום להציג את צילומי המסכים של המערכת. והוראות והסברים איך משתמשים בהם.

=========

# **סיכום ומסקנות:** הצבעה על התוצאות וההישגים, על אפשרויות המשך העבודה, מסקנות לגבי יישומים הנדסאיים- תעשייתיים והערות כלליות.

**=========**

# **נספחים:** כל חומר שעלול להפריע לרציפות פיתוח הרעיון המרכזי יש להעביר לנספחים.

* 1. **קוד-** אם אתן רוצות להוסיף את הקוד – מקומו כאן. (כולל הערות יפות באנגלית !!)

       =========

1. **שונות:** דפי נתונים ומפרטים שלא מצאו את מקומם בגוף העבודה.

       =========

1. **ביבליוגרפיה:** רשימת מקורות עליהם מסתמכת העבודה- בדרך כלל בפרויקטים שלנו מדובר באתרי אינטרנט בהן נעזרתן – העתקנה את כתובת האתר כולה וא רק שם האתר. מיושר לשמאל באנגלית.