

סיפורי משתמש לספרינט 2

מספר קבוצה: 18

סיפור משתמש 15 –

כגננת אני יכולה לשנות תוכן של משחקים בשביל לעשיר את הידע של הילדים ולהתקדם בלימוד הגן
דרישות לפיתוח:

- 1.1 Subject Class בקובץ Models.py ב backend (יצירת טבלת sql).
 - 1.1.1 יצירת text field – שם הנושא
 - 1.2 SubSubject Class בקובץ Models.py ב backend (יצירת טבלת sql).
 - 1.2.1 יצירת text field – שם הסאב נושא
 - 1.2.2 יצירת text field – שם נושא- משיוך לנושא.
 - 1.2.3 יצירת chooise field – סוג משחק
 - 1.3 Item Class בקובץ Models.py ב backend (יצירת טבלת sql).
 - 1.3.1 יצירת text field – הכנסת שם הפריט בנושא
 - 1.3.2 יצירת ImageField -תמונה .
 - 1.3.3 יצירת FileField להוספת שמע של הפריט (למשל חנוכיה)
 - 1.3.4 יצירת TextField – אשר מקושר לטבלת נושא. – בשם נושא
 - 1.3.5 יצירת choices field לפי סוג (משחק זיכרון, "באיזה צבע")
 - 1.3.6 יצירת choices field לפי צבע (אדום, ירוק וכו') כדיפולט זה יהיה לבן ניתן לבחור אותו. רק במידה ובחרים במשחק "איזה צבע".
 - 1.4 בניית פרונט - יצירת כפתור "עריכת משחקים" בצבע כתום בדף הבית ובניית הניתוב לעמוד הנכון.
 - 1.5 בניית פרונט - דף "עריכת משחקים".
 - 1.6 הוספת טבלה בדף "עריכת משחקים" אשר מאפשרת להוסיף/לערוך/למחוק תוכן ממשחק.
 - 1.6.1 יצירת טבלה ובה שם הנושא , סוג משחק מקושר. ואז 2 אפשרויות מחק וערוך
 - 1.7 בניית פרונט בראש הטבלה ובו כפתור הוסף נושא -> נפתח פופאפ ובו אפשרות ליצור נושאים ופריטים של הנושא
 - 1.7.1 שדה שם הנושא
 - 1.7.2 טבלה שניתן להוסיף אליה פריטים חדשים לפי טבלת Item (שדה תמונה . שמע. צבע. וכו')
 - 1.8 בניית פונקציה בבקאנד למשיכת הנתונים על הנושאים והפריטים

סיפור משתמש 26 -

2. כילד, אני יכול לבחור בין קטגוריות לימוד שונות, על-מנת שתהיה לי אפשרות לבחור מה ללמוד.
דרישות לפיתוח:
 - 2.1 בניית פרונט - יצירת כפתור "בחירת קטגוריית לימוד" בדף הבית.
 - 2.2 יצירת דף פרונט - בחירת קטגוריית לימוד.
 - 2.3 נבנה בפרונט - כפתור לכל קטגוריית לימוד מלווה בתמונה מתאימה להמחשה לילד. כאשר התמונות יופיעו באמצע הדף ולאורך
 - 2.4 בניית פרונט ו בק אנד לאחר לחיצה על קטגוריה מסוימת תושמע שם הקטגוריה ונעבור להמשך עמוד הבא בחירת המשחקים
 - 2.5 נבנה פונקציה בבק אנד -משיכת הקטגוריות מטבלת Subject וטעינת הקטגוריות לעמוד הפרונט שבנינו.

סיפור משתמש 27 -

3. כילד, אני יכול לבחור מתוך קטגוריה ראשית, קטגוריית משנה, על-מנת שאוכל ללמוד על התקופה הרלוונטית בשנה.
דרישות לפיתוח:
3.1. נבנה את הפרונט - יצירת כפתור "בחירת קטגוריית משנה" בדף "בחירת קטגוריית לימוד".
3.2. יצירת פרונט - דף בחירת קטגוריית משנה.
3.3. פרונט – בניית כפתור לכל קטגוריית משנה מלווה בתמונה מתאימה להמחשה לילד.
3.4. נבנה פונקציה בבק אנד -משיכת הקטגוריות מטבלת SubSubject וטעינת הקטגוריות לעמוד הפרונט שבנינו.
3.5. פרונט - לאחר לחיצה על קטגוריית משנה מסוימת תושמע שם הקטגוריה.

סיפור משתמש 28 -

4. כילד, אני יכול לבחור משחק מבין מספר משחקי העשרה באותה קטגוריית משנה, על-מנת שאוכל ללמוד על אותו נושא בצורה מגוונת ומהנה.
דרישות לפיתוח:
4.1. יצירת Game Class בקובץ Models.py ב backend (יצירת טבלת sql).
4.1.1. יצירת text field – שם הילד – מקושר לטבלת משתמשים
4.1.2. יצירת date field – התאריך שהתחיל
4.1.3. Number Field – מספר הצעדים
4.2. בנית הפרונט יצירת כפתור "בחירת משחק" בדף "בחירת קטגוריית משנה".
4.3. בנית הפרונט - דף בחירת משחק
4.4. בנייה בדף בחירת המשחק כפתור לכל משחק מלווה בתמונה מתאימה להמחשה לילד.
4.5. לאחר לחיצה על משחק מסוים יושמע שם המשחק.
4.6. בקאנד- משיכת טבלת subsubject ובידוק איזה משחק מקושר לנושא שהתבקש.

סיפור משתמש 29 -

5. כילד, אני יכול להתחיל לשחק במשחק הזיכרון, על-מנת להעשיר את הידע שלי.
דרישות לפיתוח:
5.1. בניית פרונט – נבנה את דף המשחק.
5.2. בקאנד – נבנה פונקציה לשליפת התמונות והשמע מבסיס התמונות תחת Items של תמונות המשחק.
5.3. הצגת התמונות הנסתרות בצורה רנדומלית (קלפים של אטלס).
5.4. בבק אנד - אתחול משתנה השומר צעדים של המשתמש במשחק.
5.5. אתחול מחסנית לצורך התאמה בין קלפים.

סיפור משתמש 30 -

6. כילד, אני יכול לבחור את הקלף הראשון מזוג מבין הקלפים במסך, על-מנת להציג את תוכנו ולהתקדם במשחק.
דרישות לפיתוח:
6.1. נבנה את הפורנט - אנימציות הפיכת קלף.
6.2. שמע מתאים לקלף שנבחר.
6.3. שמירת מזהה של הקלף במחסנית.
6.4. עדכון המשתנה השומר צעדים של המשתמש במשחק – הוספת צעד אחד.
6.5. בקאנד- משיכת טבלת item ובידוק איזה תמונה/ שמע צריך בהתאם למה שנבחר .

סיפור משתמש 31 -

7. כילד, אני יכול לבחור קלף מבין הקלפים במסך, על-מנת לנסות למצוא את הקלף המתאים לקלף הראשון שנבחר קודם לכן.
- דרישות לפיתוח:
- 7.1. בנייה בפרונט - אנימציות הפיכת קלף.
 - 7.2. שמע מתאים לקלף שנבחר.
 - 7.3. שמירת מזהה של הקלף במחסנית.
 - 7.4. עדכון המשתנה השומר צעדים של המשתמש במשחק – הוספת צעד אחד.
 - 7.5. בדיקת שוויון בין המזהה של הקלף הראשון לקלף השני, במידה ושווה הקלפים יישארו מוצגים על המסך על הצד של התמונה, במידה ולא שני הקלפים יחזרו להיות הפוכים.
 - 7.6. הוספת שמע מתאים בהתאם להצלחה / כישלון.
 - 7.7. בקאנד- משיכת טבלת item ובדיקה איזה תמונה/ שמע צריך בהתאם למה שנבחר.

סיפור משתמש 32 -

8. כילד, אני יכול לבחור את הקלף של הזוג האחרון במשחק, על-מנת לצלוח את המשחק ולסיים.
- דרישות לפיתוח:
- 8.1. בניית הפרונט - אנימציות הפיכת הקלפים.
 - 8.2. עדכון המשתנה השומר צעדים של המשתמש במשחק – הוספת צעד אחד.
 - 8.3. שמע של סיום המשחק.

סיפור משתמש 33 -

9. כילד אני יכול להתחיל לשחק במשחק "כמה בתמונה", על מנת ללמוד לספור.
- דרישות לפיתוח:
- 9.1. נבנה את הפרונט של הסיפור משתמש בכך שנבנה את דף המשחק של כמו בתמונה
 - 9.1.1. ניצור כותרת לדף "כמה בתמונה"
 - 9.2. בבק אנד - איתחול קאונטר לצעדים במשחק.
 - 9.3. שליפת התמונות והשמע מטבלת ITEM בהתאם לנושא שנבחר.
 - 9.4. בניית הפרונט -הצגת התמונות על המסך.
 - 9.5. הצגת כפתורי מספרים כאפשרויות.

סיפור משתמש 34 -

10. כילד אני יכול לבחור במספר המתאים כתשובה לשאלה כדי להתקדם במשחק.
- דרישות לפיתוח:
- 10.1. לאחר בחירת המספר תתבצע בדיקה.
 - 10.1.1. אם התשובה נכונה יתעדכן קאונטר הצעדים, יתעדכן הניקוד.
 - 10.1.2. אם התשובה לא נכונה יתעדכן קאונטר הצעדים, יתעדכן הניקוד, ותינתן הזדמנות נוספת.
 - 10.2. תוצג תיבה עם כיתוב בהתאם לנכונות/אי נכונות התשובה.
 - 10.3. ישמע צליל מתאים בהתאם לנכונות/אי נכונות התשובה.

סיפור משתמש 35 -

11. כילד אני יכול להתחיל לשחק במשחק "באיזה צבע" על מנת ללמוד על צבעים.
- דרישות לפיתוח:
- 11.1. נבנה את הפרונט של הסיפור משתמש בכך שנבנה את דף המשחק של כמו בתמונה
 - 11.2. איתחול קאונטר לצעדים במשחק.
 - 11.3. שליפת התמונות והשמע מטבלת ITEM בהתאם לנושא שנבחר.
 - 11.4. בניית הפרונט - הצגת תמונה מתאימה על המסך.

11.5. הצגת כפתורי צבעים.

סיפור משתמש 36 -

12. כילד אני יכול לבחור צבע מתאים לאובייקט המוצג בתמונה על מנת להתקדם במשחק.

דרישות לפיתוח:

12.1. לאחר בחירת הצבע תתבצע בדיקה.

12.1.1. אם התשובה נכונה יתעדכן קאונטר הצעדים, יתעדכן הניקוד.

12.1.2. אם התשובה לא נכונה יתעדכן קאונטר הצעדים, יתעדכן הניקוד, ותינתן הזדמנות

נוספת.

12.2. תוצג תיבה עם כיתוב בהתאם לנכונות/אי נכונות התשובה.

12.3. פרונט - ישמע צליל מתאים בהתאם לנכונות/אי נכונות התשובה.

12.4. שלילת התמונות והשמע מטבלת ITEM בהתאם לנושא שנבחר.

סיפור משתמש 37 -

13. כילד אני יכול *בסיום כל משחק* להתחיל מחדש על מנת לשחק שוב.

דרישות לפיתוח:

13.1. בניית הפרונט - הצגת דף סיום משחק

13.2. נבנה בדף סיום המשחק בפרונט כפתור שחק שוב.

13.2.1. איתחול משחק חדש ושמירת התוצאות של המשחק הקודם בטבלת Games

13.3. כפתור החלף משחק- נחזור לדף של בחירת המשחקים