

## מטלה מתגלגלת: מציאת ותיעוד באגים בפרויקטים של צוותים אחרים

### מטרת המטלה

במטלה זו תתמקדו בזיהוי באגים, תיעודם ותעדוף הבעיות בפרויקטים של צוותים אחרים. המטרה היא לשפר את איכות המשחקים ואת היכולת שלכם לעבוד בצוות, לזהות בעיות ולעזור לתקן אותן בצורה מקצועית.

יש לבדוק את המשחקים על-פי חמשת העקרונות שנלמדו בשיעור: תיפקוד, נגישות, שלמות, איזון, והנאה.

[בבקשה תקראו את כל ההוראות בקפדנות, בקשות לתיקון הציון כי לא הבנתם נכון לא יתקבלו](#)

### שלבי ביצוע המטלה

1. קבלת גישה לפרויקטים של צוותים אחרים – דרך לינק לאתר המרכז את הפרויקטים של כל הצוותים:

[https://sites.google.com/d/1FpTtB6PzTtquijqmKIKagylJlvLYy9b/p/1B96Mf5Zai-wgC8C\\_4rhuTi11vJFjNJBC/edit?pli=1](https://sites.google.com/d/1FpTtB6PzTtquijqmKIKagylJlvLYy9b/p/1B96Mf5Zai-wgC8C_4rhuTi11vJFjNJBC/edit?pli=1)

שימו לב: במידה והמשחק שלכם עדיין לא נמצא ברשימה (למרות שקיבלתם הוראה על כך לפני כמה שבועות) תצטרכו להרשם כמה שיותר מהר כדי למנוע הורדה נוספת בציון, בנוסף לזה צוות שלא יקבל ביקורות במסגרת המטלה מצוותים אחרים (כי לא רשום, כי החליף ריפוזיטורי, כי כלב אכל לו את המחשב או כי כל סיבה אחרת), גישתו לתחרות ולציון עובר (גם אם צבר יותר מ 60 נקודות) תחושב מחדש.

2. מציאת ותיעוד באגים

- על כל חבר צוות לעבור על כל הפרויקטים (שהם לא של הצוות שלו) ולהתמקד במציאת באגים.
- על כל באג שתמצאו:
  - פתחו Issue חדש בריפוזיטורי הרלוונטי בגיטהאב.
  - כתבו תיאור מפורט של הבאג הכולל:
    1. תיאור הבעיה: מהו הבאג? כיצד הוא מתבטא?
    2. שלבי שחזור: איך ניתן לשחזר את הבעיה?
    3. תוצאות צפויות: מה היה אמור לקרות?
    4. תוצאות בפועל: מה קרה בפועל?
    5. תיעוד חזותי (אם אפשר): צירפו תמונות או סרטון קצר המדגים את הבאג.

3. הגשת המטלה

- כל צוות אמור להגיש קובץ PDF המרכז את כל ה-Issues שפתח, כולל פרטים עליהם:
  - שם הצוות

- פרטי חברי הצוות (שמות ות.ז.)
- לינק למשחק שלכם
- לכל סטודנט בצוות:
- שם הסטודנט וקישורים לכל הIssues שפתח
- מתוך כל ה-Issues שפתח הצוות שלכם, עליכם לבחור לפחות Issue אחד שהוא באג משמעותי וחשוב לתיקון (כלומר חובה לוודא שהבאג שאתם מתעדים לא תועד כבר על ידי צוות אחר)

פורמט ההגשה לדוגמה:

- סטודנט 1:
  - - [לינק ל-Issue 1]
  - - [לינק ל-Issue 2]
  - .....
- סטודנט 2:
  - - [לינק ל-Issue 1]
  - - [לינק ל-Issue 2]
  - .....
- באגים משמעותיים:
  - [לינק ל-Issue של סטודנט כלשהו מהצוות שכבר רשום במטלה וציון הסבר ללמה הוא משמעותי]
  - אפשר עוד כמה (זה מעולה אבל 1 זה המינימום)

#### 4. בחירת Issue מרכזי

- מתוך כל ה-Issues שפתח הצוות שלכם, עליכם לבחור לפחות Issue אחד שהוא באג משמעותי וחשוב לתיקון.
- יש לציין את ה-Issue הזה בקובץ ה-PDF עם הסבר מדוע בחרתם בו (כולל הערכת ההשפעה שלו על המשחק).

#### כללי תיעוד והגשה

1. אי-כפילות:
  - וודאו שהבאג המשמעותי שאתם מתעדים לא תועד כבר על ידי צוות אחר (הגיוני שלא כל באג שאתם יכולים למצוא הוא משמעותי, בדיוק בגלל זה כל צוות אמור להדגיש מכל הבאגים שמצא לפחות 1 שהוא רציני ומשמעותי)
2. פתיחה וסגירה של Issues:
  - אסור לצוות לפתוח Issues בריפוזיטורי של עצמו.
  - רק הצוות שפתח את ה-Issue או המרצה/המתרגל רשאים לסגור אותו (כלומר לצוות אסור לסגור Issue בריפוזיטורי שלו)
3. המלצה:
  - הגישו את ה-Issues במהירות כדי למנוע כפילות.

---

## תחרות מציאת באגים

כדי לעודד השתתפות פעילה ומוטיבציה:

1. בונוס למצטיינים:
    - צוות שימצא הכי הרבה באגים אמיתיים ומקוריים יזכה בבונוס לציון.
  2. בונוס לצוותים ללא באגים:
    - הצוות שיימצאו אצלו הכי מעט באגים משמעותיים ומקוריים יזכה בבונוס לציון הצוותי.
- 

## קריטריונים להערכת המטלה

1. איכות ה-Issues:
    - תיעוד מלא, ברור ומדויק.
    - היכולת לשחזר את הבאג על סמך המידע שסיפקתם.
  2. בחירת Issue מרכזי:
    - זיהוי נכון של בעיה משמעותית.
    - הסבר ברור ומבוסס מדוע הבעיה חשובה לתיקון.
  3. שיתוף פעולה והגינות:
    - עמידה בכללי המטלה, כולל מניעת כפילויות.
  4. עמידה בזמנים:
    - הגשה בזמן של קובץ ה-PDF המרכז את ה-Issues.
- 

שימו לב, הגשה של ה PDF עם הלינקים לIssue'ים זה רק בקרה בבדיקה של המטלה, Issue'ים אמורים להפתח פיזית בריפוזיטורי (אם ציינתם באג מרכזי וברשימה של הIssue'ים בריפוזיטורי שבדקתם הבאג לא נמצא או שנמצא באג של צוות אחר עם אותו תוכן שנפתח לפני, לא תקבלו ציון על המטלה).