

יולי 2025

לכל מאן דבעי

מועמד/ת יקר/ה,

# <u>הנדון: פרטים, הוראות, דגשים והנחיות אודות מבחן קבלה למתכנתים ב-AssafMedia</u>

- אנו FullStack כמפתח/ת AssafMedia על-מנת לקבל החלטה בעניינך לגבי עבודה ב-AssafMedia כמפתח/ת FullStack אנו מציעים לך (להלן: "**ההצעה**") לעבור מבחן קבלה בו נוכל לבחון את כישוריך בתחומים שונים. לתשומת ליבך, יובהר כי ההצעה מהווה "חוזה למתן ציונים" כהגדרתו בחוק.
- שים/שימי לב, טרם התקבלת לעבודה ב-AssafMedia. אך אנו שוקלים זאת ונשמח לערוך לך שים/שימי לב, טרם התקבלת לעבודה ב-AssafMedia. מבחן קבלה אשר יבדוק את יכולותך בפיתוח Web לרבות בשפות הקליינט: (Bact.js מבחן קבלה אשר יבדוק את יכולותך בפיתוח שימוש ב-PHP ו-AwsQL וכמו-כן שימוש ב-API ועוד (להלן: "המבחן").
- 3. במסמך זה, על כל עמודיו יופיעו הנחיות כיצד למלא בהצלחה אחר תנאי המבחן. יש לעקוב אחריהן <u>בקפידה</u>. אם משהו לא ברור הרגש/י בנוח לשאול. כחלק מהמבחן מותר לך (ואף רצוי) office@assafmedia.co.il לשאול שאלות. את השאלות ניתן להפנות לדוא"ל
- 4. במעמד זה ברצוננו להבהיר לך, כי <mark>יתכן ולא תתקבל לעבודה</mark> על אף שיתכן ותעמוד (לדעתך) בכל התנאים. ההחלטה בדבר קבלתך לעבודה שמורה ל-AssafMedia בלבד.
- 5. יובהר כי הזמן אותו תקדיש/י לביצוע מבחן הקבלה הינו **על חשבון זמנך הפרטי בלבד** ויעשה ללא כל תמורה ע"מ לבחון את מועמדותך לתפקיד.
- 6. לתשומת לבך, אנו מגבילים את זמן העבודה על המבחן כולו ל-4 שעות בלבד. לכן, עלייך לתכנן את הזמן בקפידה. אם הגעת למכסה, עצור/י ובראיון העבודה תציג את התוצרים שלך שהספקת לייצר ב-4 השעות. שים/י לב שעלייך יהיה לתעד כמה זמן אתה מקציב לכל משימה וכמה זמן היא לקחה לך בפועל. בהמשך המסמך יש הוראות מפורטות כיצד לעשות זאת.



# 7. תיאור כללי של הלך הבחינה

- .Whatsapp שדומה ל-Web based בחלק מהבחינה תקבל קוד מוכן של אפליקצית.
  - .7.2 יהיה עלייך להוסיף או לשנות דברים מסוימים כפי שיפורט בהמשך.

### 7.3. הטכנולוגיות אשר השתמשנו בהן:

.7.3.1 בצד הלקוח:

.7.3.1.1 שפות

HTML .7.3.1.1.1

CSS .7.3.1.1.2

JavaScript .7.3.1.1.3

7.3.1.2 <u>ספריות ופלאג-אינים</u>

jQuery .7.3.1.2.1

Bootstrap .7.3.1.2.2

Font-Awsome .7.3.1.2.3

jQuery Confirm .7.3.1.2.4

Plyr .7.3.1.2.5

.7.3.1.3 בצד השרת:

.7.3.1.3.1 שפות

PHP .7.3.1.3.1.1

MySQL .7.3.1.3.1.2

ספריות ופלאג-אינים. 7.3.1.3.2

PHP ספריית - App - 7.3.1.3.2.1 שנכתבה במיוחד עבור המבחן

עמוד 2 מתוך 8



# 7.4. המשימות שעלייך לבצע במסגרת הבחינה

- 7.4.1. המשימות שיש ליישם מתחלקות למשימות "פשוטות" ו-"מורכבות" המשימות מפורטות בהמשך המסמך והן כתובות **באנגלית**.
- על מנת לעמוד בתנאי המבחן בהצלחה יש לבצע לכל הפחות 2 משימות מורכבות ו-2 פשוטות מתוך מאגר משימות אפשרי. כלומר, יש לך בחירה ותוכל לבחור מה לממש. אם הנך מצליח להספיק יותר משימות תזכה/י לבונוס, אך גם אם תספיק פחות מ-2 משימות מורכבות ו-2 פשוטות אנו עדיין ממליצים לך להופיע לראיון ולהציג את מה שכן הספקת במסגרת הזמן לעשיית המבחן.

### מה הסעיפים עליהם תבחן?

- 8.1. המבחן מהונדס, בכוונת תחילה, כך שהטכנולוגיות ואופן כתיבת הקוד נעשה בדרך שאינה מוכרות לך (לפחות, אנחנו מקווים). המטרה היא לבדוק את היכולת שלך להתמצא מהר בקוד של מישהו אחר גם אם הוא לא אינטואיטיבי. חלק גדול מהבחינה הוא לראות האם את/ה מתייאש/ת בקלות.
- 8.2. המבחן מהונדס כך שיהיה "מלחיץ", זה חלק ממה שאנחנו בוחנים איך אתה עומד עם עודף משימות בתנאי לחץ.
- 8.3. אנו נשים דגש רב לאיכות הקוד שתמסור לנו כתיבה מסודרת, כתיבה לפי קונבנציות מקובלות ושאיפה למימוש בדרכים שנחשבות Best Practices יקבלו דגש.
- 8.4. תכנון זמנים נכון <mark>ועמידה בו</mark> מהווה חלק חשוב מהבחינה. אנו מבקשים שתקפיד/י על כך.
- 8.5. אנו נבחן את הקוד שלך ונבדוק האם יצרת באגים שלא שמת לב אליהם. אנא הקפד לבדוק את עצמך היטב.
  - 8.6. החוש האסטטי שלך ויכולות ה-fine tuning שלך גם הם יקבלו דגש.
- 8.7. במהלך המבחן אנו נבדוק את כישוריך גם בתחום אבטחת המידע. במסגרת הבחינה ננסה לפרוץ את האפליקציה שבנית. אנא הקפד שהאפליקציה מאובטחת באמצעי אבטחה מקובלים.

#### עמוד 3 מתוך 8



8.8. אם תבחר/י לשפר פיצ'רים קיימים במערכת הדבר יתקבל באור חיובי מאוד. הקפד/י לסיים תחילה 2 משימות מורכבות ו-2 פשוטות לפני שתעבור/י לממש בונוסים.

# 9. לאחר סיום המבחן, שליחת הקוד ופרזנטציה

- 9.1. לאחר סיום המבחן, ולא יאוחר מ-24 שעות לפני הראיון שנקבע לך, תתבקש להעלות. את הקוד שלך ל-GitHub, BitBucket או כל שירות גיט המאפשר גישה חינמית וודא ששלחת והקוד הגיע.
- 9.2. תתבקש לקיים פרזנטציה של הפיצ'רים אותם בחרת לממש. והקוד ולהסביר חלקים בו. יתכן ונשאל אותך מדוע בחרת לפעול באופן מסויים או מדוע בחרת שלא לפעול באופן מסוים ואף לבקש ממך להבהיר שורות בקוד שלך. לראיון יש משקל מכריע בשיקולנו לקבלתך לעבודה.
- 9.3. בראיון אנו עשויים לבקש ממך לפתוח את הפרויקט שלך בדפדפנים שונים, בטלפונים ניידים, כאשר גודל הטקסט הינו גדול משמעותית ואף יתכן וננסה לפרוץ את הקוד. עלייך לקחת זאת בחשבון ולהתכונן לכך ככל שניתן.

#### 10. ניקוד הבחינה

10.1. על כל משימה, ינתן ניקוד על ידי המראיין. סך כל הניקוד שתצבור יהווה שיקול בקבלתך לעבודה אך גם הדברים אותם תגיד בראיון עשויים להשפיע.

### 11. כמה ניקוד צריך כדי לעבור?

11.1. הניקוד אינו הפרמטר הבלעדי ולכן אין סף ניקוד שכאשר תעבור אותו - תדע כי התקבלת באופן וודאי. זהו שקלול של הקוד, הדברים אשר תגיד בראיון, עמידה ביעדי הסף, בונוסים, התרשמות כללית וכד.

# 12. מסגרת הזמן לעשיית המבחן, תכנון הזמנים ותיעוד

12.1. כחלק מהותי מהמבחן יהיה עלייך לפני שתתחיל לממש את הפיצ'רים שבחרת, יהיה עלייך להקציב זמן לכל משימה. במהלך עשיית המבחן יהיה עלייך לתעד כמה זמן כל משימה לקחה לך בפועל וכשתסיים את המבחן יחד עם הקוד עלייך לשלוח קובץ אקסל המפרט את שעות העבודה שלך. להלן דוגמא לאיך יש להגיש את תיעוד השעות לעשיית המבחן:

#### עמוד 4 מתוך 8



הערות	סך כל הזמן שלקח לביצוע בפועל	שעת סיום	שעת התחלה	הערכת שעות	משימה	תאריך
לקח לי יותר זמן ממה שחשבתי	1.4666	16:21	14:53	0.5	קריאת הקוד הקיים והבנתו	31/07/2025
	0.35	09:21	09:00	0.5	יצררת עמוד Hello World בריאקט	03/08/2025
	0.15	09:30	09:21	0.2	רישום והתעסקות עם ה-API של brevo.com	03/08/2025
	וכן הלאה				וכן הלאה	וכן הלאה

שלך: Google Drive שלך את הפורמט הבא אל ה-Google Drive

■הערכת שעות ותיעוד שעות העבודה על מבחן הקבלה ל-AssafMedia

# 12.2. <u>שים לב, יהיה עלייך להגיש את תעוד הזמן בו עבדת כחלק מהקוד שלך. אי הגשה</u> שלו עשויה לפסול את מועמדותך לחלוטיו<u>.</u>

- 12.3. אנו ממליצים להגיש את הקוד שלך לפני הדד-ליין. לעיתים אנו נותנים פידבק ומאפשרים למועמד לשפר את הקוד שלו אם הוא שולח לנו אותו לפני הזמן.
- מועד הראיון הינו קבוע ולא ניתן יהיה להזיז אותו. לא ינתנו הארכות זמן להשלמת המבחן מכל סיבה שהיא. לכן, נדגיש שוב שגם אם תספיק/י פחות ממה שתכננת תופיע לראיון ותציג/י את מה שהספקת. אנו ממליצים כי תשים/י דגש רב על עמידה בזמנים: תכנן את עבודתך על המשימה כבר עם קבלתה וקבע לעצמך דד-ליינים.



# 13. הקניין הרוחני

- בלבד AssafMedia בלבד הקניין הרוחני על הקוד אותו תקבל לצורך עשיית המבחן שייך ל-AssafMedia בלבד ואסור יהיה לך להשתמש בו בפרויקטים אחרים שלך. יחד עם זאת, יובהר כי הקניין הרוחני של הפיצ'רים אותם תבחר לממש במסגרת המבחן הוא שלך.
- 13.2. בהמשך לסעיף הקודם, אסור לך לשלוח את הקוד, כולו או מקצתו לאף אדם שאינו עובד ב-AssafMedia.
- שבה אתה Zoom מותר לך להראות את הקוד במסגרת התייעצות למשל בשיחת מסך.

#### **14.** <u>דגשים</u>

# 14.1. שאלות לגבי דברים שאינם ברורים והתייעצויות

- 14.1.1. אם משהו לא ברור לך, כל דבר, אם למשל אינך בטוח/ה כיצד לממש פיצ'ר מסוים - את/ה יותר ממוזמן לשאול!
- 14.1.2. ניתן <u>להצטרף לקבוצת הוואטסאפ שלנו</u> ולשאול את השאלה שלך שם (שים/י לב שבהצטרפותך אתה "מגלה" לכל החברים בקבוצה את מספר הטלפון שלך).
- 14.1.3. לאלו מכם שמעדיפים לשאול בדוא"ל, אנא כתבו מייל לכל המכותבים הבאים גם יחד:

i@asy.co.il .14.1.3.1

beng@assafmedia.co.il .14.1.3.2

daniellyu@assafmedia.co.il .14.1.3.3

- 14.1.4 מותר לך (ואף רצוי) להתייעץ במסגרת עשיית המבחן עם בינה מלאכותית וגם מותר לך שבינה מלאכותית תכתוב חלקים מהקוד שלך. יחד עם זאת, במהלך הראיון יתכן ונשאל אותך לגבי שורות ספציפיות בקוד ואם לא תדע לענות על השאלות הדבר עלול לגרור הורדת ציון משמעותית.
- 14.1.5. מותר לך להתייעץ עם מתכנתים אחרים, אך אסור שמתכנתים אחרים יכתבו חלק מהקוד או יבצעו את המבחן במקומך.

#### עמוד 6 מתוך 8



אוואטסאפ שונות (קבוצות וואטסאפ שונות Stack Overflow). מותר לך להוועץ בפורומים כמו 14.1.6. ובכל אופן אותו תמצא לנכון.

### **14.2** <u>תקציב להוצאות</u>

.14.2.1 לא ינתן תקציב להוצאות מכל סיבה שהיא. נאסר עלייך לרכוש חבילות אחסון, קטעי קוד, בנק הודעות דוא"ל ו/או להוציא כל הוצאה כספית במסגרת המבחן הוצאה כספית מצדך לטובת עשיית המבחן תגרור את פסילת המבחן אוטומטית.

# **.14.3** דגשים לגבי הקוד:

- 14.3.1 שמור/י על הסדר וההגיון של המערכת כפי שנמסרה לך ונסה להתאים את עצמך גם לסגנון הכתיבה. אם הנך יוצר/ת קבצים חדשים מקם אותם באופן ההגיוני לפי ההגיון הפנימי בו הקבצים הקיימים נמצאים.
- 14.3.2. מותר לך להשתמש בחלקי קוד ופלאג-אינים ברחבי הרשת ככל שיש כאלו המשרתים את המטרה שלך.
  - 14.3.3. חל איסור מוחלט להעתיק חלקי קוד מנבחנים אחרים או אתרים אחרים.

#### 15. תמיכה בדפדפנים ונראות

- Firefox-ו Chromium ו-15.1. האפליקציה תעבוד בדפדפנים המובילים מבוססי בגרסאותיהם האחרונות וכמו כן האפליקציה תעבוד באופן מלא במובייל בדפדפן Chrome ו-Firefox
- 15.2. העמוד צריך להראות ברמה זהה לעיצוב אשר קיבלת. עלייך לוודא שהעיצוב לא "נשבר" או משתבש בגדלי מסר שונים וברזולוציות שונות

#### 16. דגשים בנושא אבטחת מידע

- לשרת. עלייך POST במהלך המשחק, השחקן יעבור בין משבצות וישלח בקשת POST לשרת. עלייך לוודא שמשתמש "חכמולוג" לא יוכל לנצל זאת לרעה. במהלך בדיקת הקוד שלך, ננסה לתקוף את השרת בכל מיני דרכים ולעקוף כל מיני הגנות שעשית.
- 16.2. עלייך לוודא כי בוטים וגורמים זדוניים לא יוכלו לשלוח בקשות מרובות ובכך להפיל את השרת או להציף אותו במידע כזב.

#### עמוד 7 מתוך 8



.injections ולמנוע DB-. עלייך לאבטח את ה-16.3

### 17. לסיכום

- 17.1 קצת לפני סיום: חלק ממטרות המבחן הן לבדוק איך את/ה מתמודד/ת עם לחץ. אם את/ה נתקע/ת על משימה מסוימת אנו ממליצים לך להמשיך הלאה. הסטרייה אף פעם לא עשתה טוב לאף אחד. ובאופן עקרוני אם משימה מסוימת לא הולכת והדד-ליין מתקרב, עדיף לעבור הלאה ואף להגיש את המבחן בלי אותה משימה מאשר לא להגיש את המבחן כלל. אנחנו לא אוהבים guitters.
- במסמך זה כתבנו עבורך בפרטי פרטים מה אנו מצפים ומה לא. אך לא פירטנו הכל. אנו מקווים כי תשתמש/י בהגיון הבריא שלך על מנת להסיק מסקנות ולהבין לבד מהן המשימות המשתמעות מהמסמך. לתשומת ליבך, יתכן וקיימים דגשים אשר לא נכתבו בכוונת תחילה ומטרתם לבחון את תשומת ליבך אליהם וכיצד הנך מתמודד עימם. בנוסף, אנו ממליצים לך בחום להגדיל ראש ככל שניתן ולזכור כי "בעולם האמיתי" חלק גדול מהמתכנתים לא מקבלים את כל המידע ומתבקשים להסיק לבד את המסקנות.

אנו מאחלים לך בהצלחה רבה, AssafMedia