



דרישות פרויקט גמר

דרישות משתמש:

1. בתור משתמש ארצה להיכנס לאתר ולהנות מהשירותים שלו. (NFR)
2. בתור משתמש ארצה להיכנס ליחידות הלימוד על מנת ללמוד תכנות. (FR)
3. בתור משתמש ארצה להיבחן באופן משחקי לאחר כל יחידת לימוד על מנת שאוכל לבחון את ידיעותי. (FR)
4. בתור משתמש ארצה לראות את הניקוד שלי ביחידת הלימוד הנוכחית על מנת לדעת לאמוד את הצלחתי. (FR)
5. בתור משתמש ארצה גישה מהירה לצוות האתר על מנת שאוכל לקבל מענה מהיר. (FR)
6. בתור משתמש ארצה ללחוץ על לחצן הווצאפ על מנת לעבור לשיחת צ'אט עם צוות האתר. (FR)
7. בתור משתמש ארצה לשחק בטריוויה בסוף יחידת לימוד כדי לאמוד את הצלחתי וכדי לשחק. (NFR)
8. בתור משתמש ארצה ללחוץ על האפשרות הנכונה לדעתי במשחק הטריוויה על מנת לעבור לשאלה הבאה. (NFR)
9. בתור משתמש ארצה שבמידה ובחרתי תשובה נכונה היא תצבע בירוק כדי שאוכל לדעת אם צדקתי. (FR)
10. בתור משתמש ארצה שבמידה ובחרתי תשובה שגויה היא תצבע באדום כדי שאוכל לדעת שטעיתי. (FR)
11. בתור משתמש ארצה שהתשובה הנכונה תצבע בירוק במידה וטעיתי כדי שאדע להבא מהי התשובה הנכונה. (FR)

12. בתור משתמש ארצה לשחק במשחק הזיכרון אחרי יחידת הלימוד התואמת כדי שאוכל להיבחן על החומר ולשחק. (NFR)
13. בתור משתמש אוכל לבחור 2 קלפים מתוך לוח הזיכרון על מנת לחפש התאמה. (FR)
14. בתור משתמש ארצה במידה וזוג הקלפים שבחרתי מתאימים הם ירדו מהלוח על מנת שאוכל להמשיך לשחק. (FR)
15. בתור משתמש ארצה במידה וזוג הקלפים שבחרתי אינם מתאימים הם יחזרו אל הלוח על מנת שאוכל להמשיך לשחק. (FR)
16. בתור משתמש ארצה שיהיה לי חיבור לאינטרנט כדי שאוכל להנות מהאתר. (NFR)
17. בתור משתמש ארצה לצפות באודות הפרויקט על מנת לדעת עליו יותר. (FR)
18. בתור משתמש ארצה ללחוץ על כפתור הבית על מנת לחזור לדף הראשי. (FR)
19. בתור משתמש ארצה ללחוץ על כפתור "התחלת לימוד" על מנת שאוכל לעבור ליחידות הלימוד מדף הבית. (FR)
20. בתור משתמש ארצה להירשם ל Newsletter על מנת לקבל עדכונים מאתר. (FR)
21. בתור משתמש ארצה ללחוץ על כפתור LinkedIn על מנת לעבור לעמוד של מפתחות האתר. (NFR)
22. בתור משתמש ארצה ללחוץ על כפתור Instagarm על מנת לעבור לעמוד של החברה. (NFR)
23. בתור משתמש ארצה ללחוץ על כפתור Facebook על מנת לעבור לעמוד של החברה. (NFR)
24. בתור משתמש ארצה לעבור ליחידת לימוד הבא בתום יחידת הלימוד הנוכחית. (FR)

דרישות מערכת:

25. בתור מערכת ארצה להציג למשתמש את יחידות הלימוד על מנת שיוכל לשחק. (NFR)
26. בתור מערכת ארצה להציג למשתמש את יחידות הלימוד על מנת שיוכל ללמוד. (NFR)
27. בתור מערכת ארצה להציג מתחת לכל יחידת לימוד משחק הבוחן את הבנת יחידת הלימוד של המשתמש על מנת לתת משוב. (NFR)
28. בתור מערכת ארצה לקבל את פניות המשתמש לחשבון הווצאפ של המערכת על מנת להקל על המשתמש ביצירת הקשר וכדי להיות זמין למשתמשים. (NFR)
29. בתור מערכת ארצה להציג את הניקוד של המשתמש על יחידת הלימוד הנוכחית על מנת שיוכל לאמוד את ידיעותיו. (NFR)
30. בתור מערכת ארצה להציג למשתמש בסוף יחידת הלימוד משחק טריוויה כדי שישחק ויבחן את עצמו. (NFR)
31. בתור מערכת ארצה להציג למשתמש את יחידת לימוד הבאה בתום היחידה שסיים על מנת שיתאפשר לו להמשיך ללמוד, לשחק ולהתקדם. (NFR)
32. בתור מערכת ארצה לקבל את התשובה שהמשתמש בחר על מנת שאסמן ואצבע בצבע הנכון. (NFR)
33. בתור מערכת ארצה לסמן את התשובה הנכון בירוק על מנת להראות למשתמש את התשובה הנכונה. (NFR)
34. בתור מערכת ארצה לסמן את התשובה השגויה באדום על מנת להראות למשתמש מה לא נכון. (NFR)
35. בתור מערכת ארצה להציג למשתמש בסוף הטריוויה את הציון על המשחקון על מנת שיוכל לאמוד את ידיעותיו. (NFR)
36. בתור מערכת ארצה להציג למשתמש משחק לימודי משחק הזיכרון. (NFR)
37. בתור מערכת ארצה להציג למשתמש קלפים על לוח על מנת שיוכל לשחק. (NFR)
38. בתור מערכת ארצה לקבל את הבחירה של שני הקלפים מהמשתמש על מנת לבדוק את התאמתם. (NFR)

39. בתור מערכת ארצה להעלים מהלוח את הקלפים המתאימים כדי לקדם את המשחק. (NFR)
40. בתור מערכת ארצה להחזיר אל הלוח את הקלפים שאינם מתאימים כדי לתת למשתמש להמשיך לשחק. (NFR)
41. בתור מערכת ארצה שיהיה לי חיבור לרשת אינטרנטית כדי שאוכל לטעון את האתר. (NFR)
42. בתור מערכת ארצה לתמוך בכ-50 פעולות לשנייה. (FR)
43. בתור מערכת ארצה לתמוך בחיבור במקביל של כ-500 משתמשים לאתר על מנת שיוכלו להיכנס מספיק אנשים במקביל ללא קריסה. (FR)
44. בתור מערכת ארצה לאפשר הגדלת תשתיות מבלי צורך לשנות את האתר על מנת לאפשר למערכת להיות סקלבילית. (FR)
45. בתור מערכת ארצה לתמוך בממשק ניהול עד 3 שניות בפס רחב של מנת לאפשר ניהול מהיר של המערכת. (FR)
46. בתור מערכת ארצה שמהירות טעינת האתר תהיה בציון של 80 ומעלה ב mobile וגם ב-pc על מנת לאפשר מהירות טעינת אתר גבוהה. (FR)

דרישות מפתח:

47. בתור מפתח ארצה שהמערכת תהיה נוחה וקלה לשימוש ילדים על מנת למשוך משתמשים לאתר. (NFR)
48. בתור מפתח ארצה לכתוב את הקוד בצורה מודולרית על מנת שתהיה גמישה לפיתוח. (NFR)
49. בתור מפתח ארצה לכתוב את הקוד בצורה גמישה סקלבילית על מנת שתהיה נוחה להרחבה. (NFR)
50. בתור מפתח ארצה לכתוב את הקוד בצורה קריאה על מנת שמפתחים אחרים יוכלו לפתח בו בקלות. (NFR)
51. בתור מפתח ארצה לפתח בסביבת פיתוח נוחה על מנת להקל על תהליך הפיתוח היום ובעתיד. (NFR)
52. בתור מפתח ארצה לפתח בסביבת פיתוח המתחברת לגיט על מנת שנוכל לעבוד בצוות ובמקביל על הקוד. (NFR)
53. בתור מפתח ארצה לפתח בעזרת HOOKS של ריאקט על מנת למצות את כל האפשרויות ששפת התכנות מאפשרת לי. (NFR)