**חלק א – נוה טהורי**

1. אפליקציית פינוי זבל בהרודס השכלה (מגורי השכלה נקראים הרודס).  
   האפליקציה תציג מפה של מבנה המגורים, כאשר כל חדר יוכל לסמן האם הוא צריך פינוי זבל.  
   חדר שצריך פינוי יוצג על המפה, וחניך שיוצא לזרוק יוכל לאסוף את הזבל ולסמן באפליקציה שנזרק. על כל פינוי זבל, יקבל החניך ניקוד מהאפליקציה, ובסוף החודש תשלח הודעה לכל המשתמשים על החניך הזוכה, שיקבל חמשוש מתנה.
2. א. היוזרים של האפליקציה יהיו חניכי הקורס אשר מתגוררים במבנה.  
   ב. כיוון שפח הזבל רחוק מהמגורים ורבים המקרים בהם הזבל נאגר ללא פינוי במשך זמן, הצרכים שהאפליקציה באה למלא, הם עזרה הדדית ופינוי יעיל ושוטף של הזבל בשנת השכלה.  
   ג. השירות שהאפליקציה תיתן ליוזר הוא קישור בין חדרים הצריכים פינוי לבין חדרים שבמילא מבצעים את הפעולה.  
   ד. האפליקציה תצטרך את מפת המבנה, מספר החדרים (מספר המשתמשים שיהיו במערכת) ואת הניקוד עבור כל פינוי.  
   ה. הנתונים הנדרשים כדי לספר את השירות הם התראה על חדר אשר צריך פינוי זבל וחניך אשר מוכן לפנות.
3. ****א. האפליקציה תרצה להציג למשתמש-  
   **חדשנות**- כיוון שאנו הופכים תהליך יומיומי לתהליך דיגיטלי שמשלב טכנולוגיה.   
   **קלילות**- אחת ממטרות האפליקציה היא להפוך פעולה לא כל כך כיפית ונעימה כמו זריקת זבל, לפעולה חווייתית ותחרותית כדי לעודד אותה.  
   **פשטות**- האפליקציה תרצה להשאיר את השימוש כמה שיותר פשוט כדי לעודד את החניכים להשתמש בה ולא להפוך את פעולת זריקת הזבל לאירוע מסובך שלוקח זמן.  
   ב. אמצעים גרפיים-  
   כדי לענות על שלוש הערכים אותם תרצה האפליקציה להציג למשתמש, האפליקציה תכלול עיצוב גרפי קליל וצבעוני, בעיקר ירוק כדי להתחבר לתחום הזבל. העיצוב יישלב בתוכו הרבה ציורים ואפילו סאונדים מתאימים לכל פעולה. תפעול האפליקציה יכלול כמה שפחות שלבים וכפתורים כדי לשמור על פשטות הפעולה ולגרום למשתמש להתחבר לאפליקציה.