

הערכת פרויקט בקורס "סביבות לימוד אינטראקטיביות 1" (13124)

Jump like a frog

אברהמי רועי, אמויאל לורן, וולוקיטה זוהר

קריטריון	משקל	משוב	ציון
מבוא	2	V	
תרשים זרימה נכון ומפורט כולל פירוט "משאבים" (המשתנים)	5	לגבי התרשים - יפה! המשאבים – לא מדויקים. סאונד, מטרת משחק, אודות ועוד....אינם משאבים.	-1
אפיון התוצר וממשקי משתמש: <ul style="list-style-type: none"> יישום העקרונות שנלמדו באפיון והתאמת המנגנון המשחקי למטרות שילוב חזק של "דמיון" ומנגנון משחקי משמעותי הגדרה מדויקת של התוצר תיעוד ממשקים ואינטראקציות של כל מרכיבי התוצר מפורט ומנומק התייחסות למצבי קצה דוגמאות ממשק באיכות גבוהה ובגודל שיאפשר לקרוא בקלות את כל התוכן הסבר ברור של תפקוד כל ממשק במקום המתאים 	55	<p>כפי שציינו מספר פעמים, מסכי האפיון צריכים להיות בחוברת. אצלכם – יש רק קישור לאפיון חיצוני. במינימום היה עליכם לייצא את האפיון כצילומי מסך. בנוסף, כמעט ולא הבחנו בהערות לתיאור כל שקופית כי זה באפור ולמעלה.</p> <p>XD:</p> <p>מסך 7 - נדרש שיפור בגדלים, עיצוב ויישור לדוגמה במסך זה רואים 3 אלמנטים כולם "נראים" כמו כפתור.</p> <p>הנחיות מופיעות עוד לפני שלחצתי על התחל.</p> <p>מסך 10 - מצוין להציג אותו אם כי מקומו צריך להיות בהתחלה (כמו שקופית עיצוב) כי כפי שזה ממקום כרגע פוגע בהפעלת אב-טיפוס (והרי בשביל זה טרחתם לעשות XD לא?)</p> <p>עוד הערה לגבי זרימה באב-טיפוס ראו מעבר ממסך 11 – לא משנה איפה נלחץ, נגיע למסך 12. אין בכך שום משמעות לאפיון ב-XD. מה שהיה צריך להיות זה לאפשר לי לבחור מסיח – אם זו תושבה נכונה – להגיע לשקופית 14 ואם לא לשקופית משוב לאי הצלחה (אצלכם מופיע 19 אבל על שאלה אחרת בכלל)</p> <p>מסך 11 - הנחיות כפולות (גם מעל הגזע וגם מימין).</p> <p>נדרש שיפור בעימוד הכללי של המסך וכן בגדלים - לדוגמה מיקום השעון "תלוש" מהשאר, הפונט בגזע השאלה ובמסכים קטן מידי (התוכן הוא העיקר לא המסביב).</p> <p>שטח גזע השאלה קטן מידי – כל אלה ללא הצדקה אמיתית כי אין בעיית מקום. כנ"ל ב- 18 כשיש תמונה בגזע.</p> <p>שקף 17 - לא ברור מה קורה שם עם הטקסט</p>	-15
תוצר פועל התרשמות כללית מהתוצר על כל חלקיו תאימות לאפיון עמידה בדרישות מינימום	20	<p>[הערה כללית לבדיקת עומק ויישום בהמשך – לא הצלחנו (אורן וטל) לראות המשחק בכוון ממשקי PC שונים. כן הצלחנו לראות בכוון שמותקן על מק או טלפון נייד.</p> <p>לקיץ – חובה לבדוק ולטפל בכך</p> <p>מסך כניסה: חסרה התייחסות למעברי עכבר.</p>	-3



			2 משחקים מלאים המציגים מקרי קיצון
	פונטים מוטמעים חלקית. מסך משחק - הגדלת תמונה בגזע - לא עובדת. אנימציית סיום - מורגשת איטיות משמעותית.		
	מדוע אין תיעוד של תמונות מסך?	5	טבלה מסכמת: פערים בין אפיון לפיתוח
		8	תהליך האפיון והפיתוח כרשימות נפרדות לקורס האפיון והפיתוח
		5	דף מידע: תכנים, ממשק מייצג, ניסוח, עיצוב עמידה בפורמט
			דיווח מקורות וחתימה על הצהרה
			כללי (יישם להורדת ציון רק אם רלבנטי)
		(-10)	הגשה באחור (באישור)
		(עד -10)	אישי: נוכחות באירוע הצגת פרויקטים ובמפגשי ייעוץ, תרומה לצוות
		(עד -20)	תהליך: גרסאות אפיון, עמידה בזמנים, היענות למשובים, יישום עקרונות שנלמדו ונדונו במפגשי הקורס, הגיעו מוכנים למפגשי ייעוץ. הגשה סופית: עמידה בכל מרכיבי ההגשה בהתאם להנחיות, ניסוח, עיצוב מידע, מארז.
	לשיפור בקיץ - כל נושא האנימציות בתוך המשחק, יש לייצר, להוסיף תנועתיות בין אם זה "זרימה של מים" תנועה הגזעים וכד' כדי להרים את החוויה ממשהו "שטוח" להרגשה משחקית גבוה יותר.		
81	ציון סופי		