

קבוצה 24

חלק 1 :

סיכום עיקרי הדברים :

1. תקציר לפרויקט :

מערכת STUDY-PLAY נועדה לסייע לילדים בני 3-6 ללמוד בצורה אפקטיביתת יעילה ואטרקטיבית בצל מגפת הקורונה שאלצה את הגנים ובתי הספר ברחבי העולם להיסגר, דבר זה גרם לחוסר יעילות במערכת הלימודים ולמחלות נפשיות רבות בקרב הילדים מחוסר המשחקים או שיתוף הפעולה עם שאר העמיתים שלהם מבני גילם. לכן החלטנו ב STUDY-LEARN להקים אתר אינטרנטי שיספק את הכלים הדרושים לילד כדי להשקע במשחקים ובסביבה אטרקטיבית ומלמד תוך כדי שהילד משחק.

2. עמידה בתוכנית העבודה :

בהתחלת הספרינט השלישי, עבדנו בצורה יעילה, דן ודוד מימשו כמה מסיפורי המשתמש שלהם, סאמר הצטרך לדחות את המימוש של סיפורי המשתמש שלו לקראת הסוף כמעט בגלל בעיה שנוצרה - הפרויקט הפסיק לפעול לו על המחשב ולא מצאנו פתרון לזה עד שהגענו למסקנה שהוא ממש את הדרישות שלו ואז חבר קבוצה אחר מעלה במקומו את הקבצים שמומשו לגיט. וכפי שתיכננו היה לנו 10 סיפורי משתמש (דוד 4, דן 3, סאמר 3) ומימשנו 8 , 2 שלא מומשו (37, 31), עבדו היטב בנפרד מבחינה פונקצינאלית ואז כשחיברנו אותם לשאר חלקי הפרויקט גרמו לבעיות של תקיעה בפרויקט ולעצירה שלו גם ברגעים מסויימים. אז החלטנו להסיר אותם מהפרויקט כדי שלא יפגעו חלקים אחרים מהפרויקט.

3. מדדי עלות:

4. תיאור הבדיקות:

במהלך הפרויקט נעשו בדיקות יחידה ובדיקות אינטגרציה בדיקות היחידה בוצעו על forms , urls , views , modles . לפני סיום כל דרישה , חבר הקבוצת שהדרישה מוצאות אליו יעשה בדיקות כדי להבטיח שבדיקה עברה ושהדרישה עובדת בתקינות. ודנו שבדיקות היחידה של כל משימה עברו בצורה תקינה, בנוסף לכך ביצענו את אותו תהליך עבור כל בדיקות האינטגרציה לעבור כדי לאשר את סיום הספרינט

5. ניהול סיכונים :

תיאור הסיכון	סיכוי	חומרה של הסיכון (low 1 -) (10 high)	השלכות
סיכונים טכנולוגיים			
חוסר תשתיות מתאימות	9	6	קושי ואיטיות בעבודה, התעכבות בזמני הגשה
בעיות אינטגרציה במערכת	8	7	צורך תיקון במשימות והתעכבות בזמני הגשה
דוקומנטציה ואיכות קוד	7	5	התקשות במעקב של הקוד
אי הסכמה של חברי הקבוצה בעניין המימוש של הדברים	8	6	התעכבות בהגשת התוצרים בזמן
סיכונים בכוח אדם			
חוסר יכולת של חבר צוות לעבוד (מחלה/ התנגשות עם עבודה)	9	7	התעכבות בלוח הזמנים
יצירת פרויקט בסביבה שאינה פרונטלית	9	7	התעכבות בלוח הזמנים
בעיות תזמון בין חברי הקבוצה לבין לוח זמנים	7	4	עיכוב בלוח הזמנים
סיכונים של רעיון הפרויקט			
כמות המשתמשים	7	8	הצלחת המערכת תלויה בכמות הגדולה של האנשים שישתמשו בה
סיכונים שכיחים			
תקשורת לא זמינה	6	7	השתבשות במערכת ויצירת טעויות בלתי צפויות

שינוי בהיקף הפרויקט	5	4	התעכבות בהגשת הפרויקט
סיכונים בעיצוב התוכנה	5	3	ייצור מפל פגמים
חוסר ניסיון בטכנולוגיות רלוונטיות	6	7	התעכבות לוח הזמנים
סיכונים פיננסיים			
מחסור בכסף	4	4	התעכבות בהגשת הפרויקט

6. דרשיות עתידיות :

- As a parent I would like to get updates about the lessons and enrichment that my child participates in so that will help me to be up-to-date with my child progress
- As a child, I would like to make competition with friends so that this will encourage me to learn more

דרישות אלו לא מומשו עקב פרשת החבר הרביעי מהקבוצה מסיבות אישיות שהוא היה אמור לממש אותם, דרישות אלה אינן חייבים לממש אותם אבל קל לראות שהן חיוניות לפרויקט.

7. פונקציונאליות שלא מומשו :

פונקציית ה zoom-in zoom-out של דפי הילד (משתמש)- בנוסף לכך פונקציית ההסבר הקולי שמציעה לילד קולות שמושכות אותו לשחק ולהיות באווירה היום יומית שהיתה לפני הקורונה ושמעוררים את הילד כדי לשחק ולהיות משולב בפעילויות המוצעות באתר. למרות שהפונקציות עבדו בצורה טובה מאוד באופן מופרד ורק לאחר שמיזגנו את הקוד שלהם לשאר הדפים של הילד גרמו לבעיות בפרויקט לכן הצטרכנו למחוק אותם בכדי שנציל את שאר חלקי הפרויקט שהם עם דרגת עדיפות יותר גבוהה מפונקציות אלה.

8. הנחיות להרצת המערכת :

התקנות :

התקנת django, python , visual code/pycharm

התקנת python : לצורך השפה של הפרויקט

התקנת django: כדי שבסיסי הנתונים יעבדו היטב ובאופן שותף עם שפת פייתון

התקנת האידיתור : visual code /pycharm

לצורך הרצת הפרויקט כדאי לוודות שה interpreter של פייתון מחובר היטב עם ה path שלו, בנוסף לכך שמותקנת הגרסה האחרונה של django .

9. קישור לגיטהאב:

<https://github.com/sameralkrenawi/studyPlay>

חלק 2 :

סיכום ומסקנות :

במהלך הפיתוח פגשנו הרבה בעיות שהצטרנו להתמודד איתם, חלק התגברנו עליהם וחלק למדנו ממנו, וחלק שעם כל הידע שרכשנו לאחר הקורס הזה לא כזה פתרנו בצורה היעילה ביותר.

עמידה מול מועדי הגשה שקבועים מראש בכדי להגיש תוצרים סופיים של כל חלק היה מלחיץ את כל חברי הקבוצה בעיקר שהסמסטר הנוכחי גם כך לחוץ אבל בסופו של דבר התגברנו על בעיות אלה.

תהליך הפיתוח היה אתגרי, רובנו באנו עם ידע בטכנולוגיות ובשפות שונות ובכך היה השינוי של כל אחד מחברי הקבוצה

כאשר כל אחד השלים את השני, בנוסף לכך ההרחבה של הפרויקט גרמה לחברי הצוות לחפש תוצרים ודרישות ברשת ולהיעזר גם כן באנשי בעלי התמחות בתחום בין אם הם סטודנטים או מנחים

למדנו הרבה מעל ומעבר למה שהינו צריכים לממש, גם כן כל חבר צוות למד השלים דברים שהיו חסרים לו בטכניקות שונות, דבר זה בטוח יעזור לנו בעבודה בתחום בעתיד הקרוב. מימשנו חלק גדול מסיפורי המשתמש שהוטלו עלינו, שני סיפורי משתמש מהם עבדו חלק בנפרד ובאיזשהו שלב בספרינט 3 בסוף נתקלנו בבעיה חמורה שאי אפשר היה להמשיך מבלי לוותר עליהם, מכיוון שאם משאירים אותם הם רק תוקעים את האתר ובמיוחד את דפי הפעילויות של הילדים מה שאסור לנו כקבוצה לעשות מכיוון שהאתר מתבסס על דפים אלה וכי אחרת לא יהיה מה להציג לי או לשחק וללמוד ממנו. אז החלטנו לוותר עליהם למען קיום האתר ולצורך קיום חווית משתמש חלקה וטובה.

בסוף אפשר לומר שחומר וכלים שלמדנו בצורה עצמית ילוו אותנו לאורך הקריירה של כל אחד ואחד, יעזרו לו בלאגד עוד כמה ניסיונות רבים, חשוב להקפיד שחילוק העבודה לחלקים קטנים ולעבוד עליהם כצוות זו הדרך הנכונה שתוביל להקמת הפרויקט שלא משנה מה יהיה גודלו בסוף.