**How to build a game in one weekend?**

טיפים כלליים להאקתונים (ובפרט לפיתוח משחקים) - Unity

המלצה לצוות: 2 מתכנתים וגרפיקאי (לפחות לפיתוח משחק) יותר מזה קשה לעשות אינטגרציה

מישהו צריך להיות אחראי על עמידה בזמנים

לוחות זמנים:

\*\*להוריד 20% מהזמן ולהשאירו כbuffer לסוף

בחירת נושא ועיצוב – עדיף לעשות לפני האירוע

להגדיר משימות ואיך הדברים יעבדו ביחד! – לתכנן מראש

קודם כל ליצור גרסה בסיסית בלי כל הפיצ'רים ולתת לאנשים לנסות לעבוד עם זה ולתת פידבק...

אם יש זמן בסוף – ללטש את המוצר

שלב התכנון:

לחלק משימות – לדעת לפרק את המשימות

להחליט איך הדברים מתחברים ביחד

אפילו לכתוב קודם כל את החלק של הממשק בין החלקים בקוד ואח"כ כל אחד יכתוב את החלק שלו

**The hackathon toolkit**

ערך מוסף שהמוצר נותן על פני מוצרים אחרים בשוק... – יהיה לנו זמן בהאקתון לעבוד רק עליו.

שאר האספקטים של המוצר הן בעיות פתורות ואפשר להשתמש בכלים קיימים בשוק.

לבדוק עם המארגנים לגבי שירותים בתשלום סמלי

לבוא מוכנים מבחינה בסיסית – לא להתעסק בדברים אדמיניסטרטיביים בזמן ההאקתון.

לתכנן מבחינת משימות, חלוקת אחריות ברמה הכללית.

Asana, trello – מאפשרות תכנון וחלוקת משימות.

Github – git

Pluralsight, treehouse, coursera, udemy – ללמוד מראש

Flaticon, freepik, pixeden, subtle patterns, glyphs – עיצוב

Upwork, Fiverr – לשלם סכום סמלי לאנשים בעולם כדי שיתנו לכם שירות

Wordpress, wix – ממש וובי

Bootstrap, jetstrap- frameworks

Sketch, adobe photoshop- לעיצוב יותר מקצועי. Sketch מתאים יותר לעיצוב וובי וממשקי משתמש

Wit.ai, ibm Watson – תרגום משפת מכונה לשפה טבעית, וההפך

**Hacking machine learning**Weka – תוכנה לmachine learning

המטרה: קופסה שחורה שמכניסים אליה נתונים ולקבל ממנה נתונים אחרים שלא היו בנתונים ההתחלתיים.

Supervised learning – למידה מונחית דוגמאות. בהתחלה ניתן המון דוגמאות כדי שהקופסה השחורה תלמד ממנה, ואחר כך נוכל להכניס לה קלט ולקבל פלט.

בעיית סיווג – מיון הקלטים לסלים שיודעים כמה סלים יש לנו ואיזה סלים הם.

1. הגדרת הבעיה – מה הקלט ומה הפלט
2. מציאת DATA – חיפוש באינטרנט או קנייה. לא תמיד מגיע בצורה נוחה לעבודה, ודורש preprocessing

weka- תוכנה חינמית קלה להתקנה. ממשק גרפי אינטואיטיבי ומכילה הרבה אלגוריתמים שכבר ממומשים בה.

1. בחירת המודל – KNN, ...
2. אבליואציה – בודקים מה הקופסה השחורה שווה באמת. לספק לקופסה דוגמאות שלא ראתה באמת (סט מבחן) ובודקים את התוצאות מול מה שהיא מוציאה (על סמך סט האימון). בד"כ נחלק את הנתונים לסט מבחן וסט אימון
3. שיפור המודל

\*\*הדרך לבדוק היא ניסוי אמפירי

**You are not your user**

FU moment- הרגע שגורם לך לנטוש את האפליקציה בזמן השימוש.

חייבים לנסות להשתמש במה שמפתחים – כי אחרת לא יודעים שהיא באמת שימושית.

מה עושים כשאנחנו לא קהל היעד של האפליקציה? – עדיין לנסות להשתמש כדי להבין אם העיצוב והממשק נכונים. חוצמזה צריך למצוא אנשים ולתת להם להתנסות.

Anydo- תוכנה לניהול משימות (?)

מה לא לעשות – דמוקרטיה. להקשיב לקהל היעד מבחינת הדרישות והצרכים.

מה ציר האיפטום שלי? – עדיף להוסיף משתמשים או לשפר את היחס למשתמשים הקיימים...?

בהאקתון – אולי עדיף להסתכל על מה אחרים עושים ולאפטם לפי מה שהם לא עושים.