# מבוא

חלק זה יהיה לפחות עמוד מלא.

פרק זה יכלול את המידע הבא:

## הרקע לפרוייקט

1. שם הפרוייקט

2. תיאור קצר של הפרוייקט

3. קהל היעד

4. הסיבות לבחירת הנושא

## מטרת המערכת

הסבר קצר על המערכת בראיית המשתמש – מה היא עושה, לאיזה צורך היא עונה וכו'.

אם מדובר במשחק – זה המקום לצרף את כללי המשחק (אפשר להפנות לנספח בסוף, שמכיל copy-paste מויקיפדיה או מאתר כלשהו).

## יכולות המערכת

תיאור האופציות שנותנת המערכת למשתמש (Feature List). לדוגמא עבור משחק שח-מט:

* אפשרות למשחק של שני שחקנים באותו מכשיר
* אפשרות למשחק של שני שחקנים בין שני מכשירים ע"י תקשורת WIFI
* הצגה גרפית של לוח המשחק דו-מימדית ותלת-מימדית מנקודת המבט של השחקן.
* בדיקת מהלכי השחקן לפי כללי המשחק
* זיהוי מצבי ניצחון, הפסד, פט ותיקו.
* אפשרות לשמירת מצב משחק בקובץ, וטעינת משחק מתוך קובץ

## תהליך המחקר

1. מחקר על תחום הידע

2. עבודת שטח (סקירת המצב הקיים בשוק,האם יש אפליקציות דומות ואילו חידושים יש בפרויקט)

3. פירוט טכנולוגיות שהשתמשתם שאינן חלק מתכנית הלימודים

### אתגרים מרכזיים

1. הבעיה איתה התמודד התלמיד במהלך פיתוח הפרוייקט

2. על איזה צורך הפרויקט עונה? איזה פתרון הפרויקט הזה בא לתת?

3. הצגת פתרונות לבעיה הפתרונות שנבחנו במסגרת המחקר המקדים

חידושים, התאמות ועדכונים של אלמנטים טכנולוגיים, עיצוביים ואחרים בפרוייקט.