



Cover page

Project Name: Ohjiatech

Academic Year: 2016

Group Members: Mahmood Khalid AbuSamaha,

Department Name: Computer engineering dept.

Tamer H. Naana

Supervisor Name: Dr. Samer Arandi. Dr. Emad Natesheh.

Format:

- Single space, Times New Roman.
- 12 pt,
- Maximum 1 page.

Abstract Body:

Items must be provided in the Abstract:

- Why do you think this project is important? Please explain the significance of this project in brief.
- In your point of view what are the important aspects that should be covered in the project?
- Objective(s): In your view, please explain the main objectives of the project.
- Methodology: Give a brief outline of the application development process.
- **Note:** Please deliver this abstract early to ensure that your Project has been approved by the department's projects committee. **Registration will not be done without this approval.**

المقدمة

كثير من الناس يبحث عن طريقة جيدة لاتقان بعض الألغاز ويتحدى أصدقاءه ليحصل على أعلى نتيجة. تطبيقنا هو الوسيلة المنشودة.

الأهداف

هدفنا ك فريق أن نتعلم مزيدا من الجوانب التقنية والمفاهيمية في مجال البرمجيات ونتمرن عليها, وأن نخوض في دورة حياة أي مشروع برمجي, وأن نطبق أفضل أنماط تصميم البرمجيات, وأن نطور لدينا العمل كفريق والتواصل في بيئنا كفريق ومشرفين.

جوانب المشروع

المشروع هو عبارة عن تطبيق يتمحور حول التحدي والتعلم والتمرن على الألغاز والألعاب. التطبيق يلعب معك ويساعدك ويعلمك. الألغاز كثيرة ومتنوعة, مكعب روبيكس و سودوكو على سبيل المثال لا الحصر. سنبدأ في لغز ثم ننتقل للأخرى وهكذا حسب الوقت المتاح.

يمكن لعب اللغز او اللعبة من خلال أربعة أساليب وطرق, الاسلوب الأول هو اللعب الفردي أو اللعب مع الحاسوب, حيث يتمرن اللاعب ويفوز على الحاسوب ويجمع اعلى النقاط. ثانيا, تحدي الأصدقاء, حيث يلعب اللاعب مع لاعبين آخرين ويحاول أن يحصل على أفضل نتيجة وأفضل توقيت ليفوز على خصمه. ثالثا, أسلوب "حلّ لغزي", حيث يصور اللاعب لغزه الحقيقي على أرض الواقع. والتطبيق يحلل صورة اللغز ويعالجها ثم يطرح الحل بخطوات مفهومة للمستخدم. أخيرا, نمط التعلم, حيث يتم بنشئ التطبيق لغزا, ويبدأ بتعليم المستخدم خطوة خطوة بطريقة تفاعلية مع تفسير الاسباب وراء كل خطوة.

لكل مستخدم ملف شخصي, يشمل معلوماته الأساسية كالاسم وكلمة المرور والبريد الالكتروني. ويحتوي أيضا على سجل بكل الألغاز والأنماط التي قام بلعبها.

المنهجية

التقنيات والمفاهيم التي سوف نستخدمها هي نظام الأندرويد, وجرافيكس ثنائي وثلاثي الأبعاد, والذكاء الاصطناعي والخوارزميات, والتحليلي الصوري, ونظرية الألعاب, والشبكات.

سيقوم الفريق بتحليل المشروع, وتقسيمه الا أنشطة ومهام, وتحديد العلاقات بينها, وتعيين كل مهمة الى أحد فردي الفريق.

سنقوم بتطوير تصميم UML و sequence diagrams, ونأخذ بعين الاعتبار أفضل تراكيب البيانات وأنمطة التصميم, بالإضافة الى تطوير واجهة وخبرة المستخدم بطريقة مقبولة وجيدة.