

מכללת הדסה: שני סטודנטים פיתחו אפליקציית משחק ניווט אינטראקטיבית

הסטודנטים, עוז גיא ודימיטרי גובונוב בוגרי, בוגרי החוג למדעי מחשב פיתחו אפליקציית משחק בשם "QUESTREET", שבה נוצרת היכרות עם אתרים היסטוריים ואחרים ברחבי העיר

מעין הרוני

את שירותי המקום במכשיר הסלולארי ופן-תח את האפליקציה. בתחילת המשחק נפרשת לעינינו מפה בתחומי מיקומו, ועליה נקודות המציינות מסלולי משחק. המשתמש בוחר מסלול על ידי זה שהוא עושה את דרכו אל הנקודה. בנקודת ההתחלה מוצגת למשתמש שאלה הנוגעת למיקום הנוכחי עם שלוש תשובות אפשריות. המשתמש בוחר את התשובה הנראית לו נכונה, ובמידה וענה נכון הוא מקבל הוראות הגעה לנקודת הציון הבאה. כל תשובה שגויה לעומת זאת תפגע בציון הכללי ותעכב את המשתמש ב-30 שניות. המנצח הוא המשתמש בעל הניקוד הגבוה ביותר עם ההגעה לנקודת הסיום.

ממכללת הדסה, "כשהרעיון המרכזי מזכיר את זה של משחקי חברה כדוגמת 'חפש את המטמון' ואף את 'המרוץ למיליון' ואת הדרי הבריחה (Escape Rooms) שצברו פופולאריות בשנה האחרונה". יש לציין שהאפליקציה תומכת בשני סוגי משחק - היא מאפשרת משחק ליחיד וגם משחק תחרותי לשני משתתפים. כל משתמש בוחר מסלול ומקבל מידע על אתרים לאורכו וכן משימות לביצוע. כל הצלחה בביצוע משימה מזכה את המשתמש בניקוד. יש לציין שהמשתמשים יכולים לבנות מסלולי משחק בעצמם ולשתף אותם עם משתמשים אחרים. איך בעצם זה עובד? כל משתמש מפעיל

שכן, QUESTREET הוא משחק אינטראקטיבי שמשלב את העולם הווירטואלי והעולם המציאותי, ומכניס גורם תחרותי, מחשבתי וגופני. ואכן, ממכללת הדסה מציינים שמטרות הפרויקט הן "לשלב שימוש במכשיר סלולארי ופעילות גופנית, מחשבתית וחברתית, ולפתח ממשק שיתרום לתקשורת בין בני אדם תוך העשרת הידע הכללי והוספת אתגר תחרותי". עוד מציינים בהדסה כי מדובר בפריצת דרך בתחום המשחקים החברתיים. שכן זוהי אפליקציה ייעודית המייצרת מסגרת טכנולוגית לארגון משחקים בקבוצות או יחידים. "החידוש הוא בצד החברתי של המפה", נמסר

מסגרת פרויקט הגמר בחוג למדעי המחשב במכללה האקדמית הדסה, פיתחו שני סטודנטים, עוז גיא ודימיטרי גובונוב, אפליקציה ייעודית, משחק ניווט אינטראקטיבי בשם "QUESTREET", אשר מתבצע למעשה בשטח עירוני, ובמהלכו נוצרת היכרות עם אתרים היסטוריים ואחרים ברחבי העיר. קשה להתכחש ליתרון שיש לכזה משחק, בייחוד היום, על רקע מציאות חברתית שבה ילדים ומבוגרים כאחד מרוכזים במכשירים הסלולאריים ופחות בפעילות גופנית, מחשבתית וחברתית - דבר שפוגם בתקשורת בין בני אדם וסולל את הדרך לניווט גופני.