

פיצחו את הקוד

לא רבים יודעים זאת, אבל מאחורי לא מעט אפליקציות שאנחנו אוהבים להוריד עומדים בני נוער. תפסנו שלושה מפתחים צעירים ישראלים, שסיפרו על התחביב הכי שימושי שיש, וגם על התכניות לעתיד

מאת כת"צ עילי שמעוני

אם תחזרו כמה שנים אחורה, ודאי תיזכרו באפליקציית Bubble Ball הסופר-ממכרת שכבשה את הסמארטפונים של כולנו. יאפ, אותו משחק סלולרי אהוב שבו התבקשנו להוביל כדור כחול וקטן אל דגל הסיום. ובכן, מאחורי המשחק, שזכה ליותר מ-16 מיליון הורדות ב-App Store, עומד הנער רוברט ניי האמריקאי, שהיה אז רק בן 14. כדי לנסות להבין איך הופכים תחביב לעסק של ממש (טוב נו, וגם כדי ליצור קשרים עם מי שעתידיים לפתח את הלהיט הבא בכל הקשור לאפליקציות ומשחקים...), שוחחנו עם **איתי פנקס (13)**, **יואב פרונקו (15)** ו**עומרי סברנסקי (15)**, שלושתם מפתחי אפליקציות צעירים.

מאיפה מתחילים?

מה עולה לכם בראש כשאתם שומעים את המילים "תכנות", "פיתוח" או "מדעי המחשב"? ובכן, אם אתם כמו רוב בני הנוער, התמונה שאתם מדמיינים היא לרוב מסך שחור ועליו כיתוב ירוק (מטריקס סטייל), או במילים אחרות - משהו הרבה מעבר לבינתנו. אז איך בכל זאת הצליחו שלושה בני נוער צעירים לפצח את הקוד (תרתי משמע)?

מתי לראשונה נחשפתם לעולם התכנות?

איתי: "נחשפתי לעולם התכנות בגיל עשר, כשנרשמתי לחוג תכנות ופיתוח אפליקציות בשם "iThinkDifferent" - המרכז לפיתוח מנהיגות טכנולוגית". מאז ומתמיד אהבתי מחשבים, אבל החוג ההוא משך אותי עוד יותר לתחום, לימד אותי לחשוב מחוץ לקופסה ולחפש רעיונות יצירתיים".

יואב: "הגעתי לתכנות בתחילת כיתה ט', בגיל 14, כשבזכות המורה יהודה אור הצטרפתי לקבוצת רובוטיקה בבית הספר שלי, 'הכפר הירוק'. התחלתי לעבוד בסביבת הפיתוח XNA (תוכנה לפיתוח משחקים. ע"ש), ויצרתי יחד עם חברי **יואב חיות** משחק המלמד על סכנות בטבע. התאהבתי בעשייה ובתכנות בזכות המשחק והתקדמתי משם".

עומרי: "בדומה ליואב, שלומד איתי בכיתה, גם אני התחלתי לתכנות בגיל 14 - לא מעט בזכות אותו המורה למדעי המחשב, שמשך אותי לנושא והראה לי שאני יכול ליצור דברים מגניבים דרך מחשבים. שינוי, יואב ואני, התקדמנו בעיקר

בזכות המון למידה עצמאית בזמן הפנוי שלנו".

איך הצלחתם ללמוד הכול מאפס?

איתי: "כאמור, בהתחלה נרשמתי לקורס פיתוח אפליקציות. כבר בשנה הראשונה בחוג למדתי לסדר את הרעיונות שלי בדרכים מתקדמות, וכן את בסיס התכנות. בשנה השנייה התחלתי באמת לפתח, ויצרתי כמה אפליקציות פשוטות. את המשחק הראשון שפיתחתי, השנייה ל-App Store, והיא זמינה להורדה גם כיום. אני נמצא עכשיו בשנה הרביעית לקורס, ואנחנו לומדים דברים כמו איך לשווק ולהפיק רווחים מהאפליקציות שלנו".

יואב: "למעשה, הבנתי שביט הספר כשלעצמו לא יעניק לי את היכולת ליצור דברים כמו אפליקציות. אחד המורים שלי אמר שאפשר ללמוד את זה דרך האינטרנט, וכך עשיתי".

עומרי: "גם אני התחלתי ללמוד דרך האינטרנט, ובשלב מסוים לקחתי קורס בפיתוח אפליקציות במכללת NESS, שם למדתי את יסודות התכנות וגם כלים ללמידה. זה פתח אותי להמון נושאים".

מהו הדבר המעניין ביותר שיצא לכם לפתח ולעבוד עליו?

איתי: "האפליקציה הרצינית הראשונה שלי היא השנייה שהעליתי ל-App Store, והיא נקראת Catch the Bubble. עבדתי עליה הרבה והשקעתי מאוד בפיתוח ובעיצוב שלה".

יואב: "בתחילת הדרך החלטתי שאתמקד יותר במשחקים, ולכן למדתי פיתוח משחקים לאנדרואיד. לאחר מכן יצרתי משחק ששמו Gregs Adventures. המשחק הצליח הרבה מעל המצופה, ועד היום הורידו אותו כ-50 אלף משתמשים ברחבי העולם. היה מעניין לראות את ההצלחה הגדולה של משהו שאני יצרתי, ומאז פיתחתי עוד המון משחקים ואפליקציות שאפשר למצוא בעמוד שלי בחנות האפליקציות של גוגל - Google Play Store".

עומרי: "לפני כשלושה חודשים פיתחתי אפליקציה חברתית שמתעסקת במיקומים של משתמשים. הנושא של האפליקציות החברתיות מאוד מעניין אותי, וכך גם ההתעסקות בלוקיישינים - מקומות. לאחרונה יואב ואני פיתחנו יחד את אפליקציית STouch, המשתמשת בטכנולוגיית העברת המידע NFC. היה מאוד מעניין ללמוד להשתמש

מקצוע לעתיד

בטכנולוגיה חדשה".

חיפוש מהיר בגוגל מראה כי תחום הפיתוח הוא אחד הג'ובים המבוקשים והשונים ביותר במשק, אבל מובן שכמו בכל דבר בחיים, קיים הבדל מהותי בין פיתוח בשביל הכסף ובין הפיכת התחביב לקריירה ומקצוע לחיים.

אתם מצפים לעסוק בתחום הזה בעתיד?

איתי: "בהחלט! כשאגדל, אני שואף להיות מתכנת או מהנדס תוכנה בחברה גדולה כמו פייסבוק או אפל".

יואב: "כן, אני מאוד מתעניין בעולם הזה וארצה לעסוק בו גם בעתיד".

עומרי: "מגיל צעיר חלמתי להקים חברות סטארט-אפ, ותחום הטכנולוגיה הוא משהו שארצה להתעסק בו גם בעתיד. אני מתלבט בין תכנות, מכניקה, נושאים אחרים או דווקא עולם היהלומים, שהוא עוד תחום שמעניין אותי".

איזה טיפ תיתנו לבני נוער שרוצים להיות חתומים על האפליקציה או המשחק הבאים שיכבשו את העולם?

איתי: "אני מציע לכל בני הנוער שרוצים להתחיל לפתח אפליקציות או להקים חברות או מיזמים, להצטרף לקהילה בפייסבוק בשם Tomorrow Global. זוהי קהילה של מפתחי אפליקציות, מעצבים גרפיים, מתכנתים וזמרים צעירים מכל העולם. מכירים שם אנשים חדשים, עובדים על פרויקטים עם אנשים ממדינות אחרות ונפגשים בכנסים אשר הקהילה מארגנת".

יואב ועומרי: "הטיפ שלנו לנערים ולנערות בגילנו הוא להתחיל ללמוד לבד באופן עצמאי, ולא להיות תלויים במורים. זה יכול להיות בכל נושא שמעניין אתכם. כדי ללמוד תכנות מספיק רק לפתוח את האינטרנט, וישר מגלים מדריכים והוראות - יש המון. זה תחום כיף ומהנה, ואנחנו בטוחים שמיד תישאבו פנימה!".

איפה אתם רואים את עצמכם בעוד עשר שנים?

איתי: "בעוד עשר שנים אני רואה את עצמי מפתח iOS (מערכת ההפעלה של אפל למכשירים ניידים. ע"ש) בניו-יורק".

יואב: "בעוד כעשר שנים אני רואה את עצמי מקים סטארט-אפ ומוכר אותו למשקיעים. אם לא זה, אני אתעסק בתוכנה".

עומרי: "אני רואה את עצמי מקים סטארט-אפ או מפתח טכנולוגיה חדישה שאוכל למכור

פתחו את האינטרנט!

1 אתר האינטרנט של איתי פנקס: itaypincas.com

2 העמוד של יואב פרונקו בחנות האפליקציות של גוגל, Google Play Store: bit.ly/1HUGB9y

3 העמוד של אפליקציית STouch בחנות האפליקציות של גוגל, שפיתחו יואב ועומרי: bit.ly/1vLAQos

מתחילים לפתח בחמישה שלבים!

סיכמנו את הטיפים של שלושת המומחים הצעירים שלנו, ואנחנו מגישים לכם מדריך קצרצר למפתח המתחיל!

- 1. הצהרת כוונות:** מצטרפים לקבוצת הפייסבוק Tomorrow Global ופוגשים עוד המון אנשי מקצוע צעירים ברמות שונות של מקצוענות.
- 2. מתחילים ללמוד:** מחפשים מדריך אינטרנטי דוגמת אתר Codecademy החינמי ומתקדמים לפי ההנחיות והשלבים שמוצעים בו.
- 3. מתייעצים:** נעזרים לאורך כל הדרך באנשי מקצוע שונים (אותם תוכלו למצוא בקבוצת הפייסבוק) ובקהל משתמשים שיספרו לכם על הצרכים והציפיות שלו מהאפליקציה שלכם.
- 4. שלב הסיום:** בוחרים שם קליט, אייקון חמוד ואם רוצים, פותחים גם עמוד פייסבוק או אתר לאפליקציה.
- 5. יאללה לאוויר:** שולחים את התוכנה שפיתחתם לאחת מחנויות האפליקציות ומחכים שהקהל הרחב יוריד אותה! בהצלחה!



מתחילים לפתח בחמישה שלבים!

סיכמנו את הטיפים של שלושת המומחים הצעירים שלנו, ואנחנו מגישים לכם מדריך קצרצר למפתח המתחיל!

- 1. הצהרת כוונות:** מצטרפים לקבוצת הפייסבוק Tomorrow Global ופוגשים עוד המון אנשי מקצוע צעירים ברמות שונות של מקצוענות.
- 2. מתחילים ללמוד:** מחפשים מדריך אינטרנטי דוגמת אתר Codecademy החינמי ומתקדמים לפי ההנחיות והשלבים שמוצעים בו.
- 3. מתייעצים:** נעזרים לאורך כל הדרך באנשי מקצוע שונים (אותם תוכלו למצוא בקבוצת הפייסבוק) ובקהל משתמשים שיספרו לכם על הצרכים והציפיות שלו מהאפליקציה שלכם.
- 4. שלב הסיום:** בוחרים שם קליט, אייקון חמוד ואם רוצים, פותחים גם עמוד פייסבוק או אתר לאפליקציה.
- 5. יאללה לאוויר:** שולחים את התוכנה שפיתחתם לאחת מחנויות האפליקציות ומחכים שהקהל הרחב יוריד אותה! בהצלחה!

