User manual

**1. תיאור האפליקציה**

האפליקציה הינה משחק בסגנון Hangman. מטרת השחקן היא להשלים שם של מקום כלשהו - מדינה או עיר בעזרת רמזים מגוונים הניתנים לו על אותו המקום.

רמזים אפשריים:

* מידע על מנהיגים בעבר ובהווה של אותו המיקום.
* מידע על מלחמות וקרבות – מתי התרחשו, היכן התרחשו ומי השתתף.
* קשרים בין מקומות (מהי עיר הבירה, באיזו יבשת עיר נמצאת וכד')
* שפות רשמיות
* סוגי מטבע
* מבנים מפורסמים
* מידע על המיקומים עצמם (motto, תאריכי הקמה\השמדה ועוד)

פיצ'רים ואפשרויות:

* האפליקציה מאפשרת לשחק *ברמות קושי* שונות – רמות קושי נמוכות משמעותן שאלות ורמזים שמיוצרים ממידע יותר "מפורסם" (לדוגמה, מדינה שיש עליה הרבה מידע ב-Wikipedia, תופיע בשאלות ורמזים ברמות קושי נמוכות). רמת הקושי משפיעה גם על הניקוד.
* אם לדעתו של המשתמש, אחד הרמזים שניתנו לו אינו נכון, יוכל לעדכן את מסד הנתונים כדי לשנות את הרמז. מהות השינוי נקבעת לפי סוג הרמז, רוב הרמזים ניתנים לעריכה, אך חלקם לא.
* האפליקציה מאפשרת רישום שחקנים ושומרת עבור כל שחקן את ה-high score שלו. כמו כן, האפליקציה מספקת טבלת high-scores שבה ניתן לצפות בחמשת השחקנים בעלי הניקוד הגבוה ביותר ובניקוד הגבוה ביותר של השחקן המחובר.

**2. הוראות התקנה**

לאחר חילוץ הקבצים, יש לכוון את קובץ הקונפיגורציה (config.properties).

בקובץ הקונפיגורציה נמצאים הפרמטרים הבאים:

1. פרטי הDB: שם משתמש, סיסמא, host ו-port.
2. מיקום קבצי ה-Yago הנדרשים.
3. batchSize – גודל batch יחיד שיעלה ל-DB בתהליך העדכון (מומלץ 20 אלף)
4. connectionPoolSize – כמות החיבורים המכסימלית שה-POOL יוכל לפתוח (הערך המינימלי הוא 3, ראה הסבר ב-Software Documentation, ParsedDataUploader 2.2.2.5)
5. threadPoolSize – מספר החוטים שיהיו ב-ThreadPool (מוגדר בחבילת core).
6. Debug – עבור הערך true, לחיצה על הכפתור S על המקלדת תפתח חלון עם התשובה לשאלה הנוכחית.

יש צורך גם להתאים את הjar של swt בהתאם למערכת הפעלה שבה מריצים את הקוד:

אם רצים בlinux, אז צריך להעתיק את swt.jar הנמצא בתקייה linux\_jars לתוך התקייה HangmanP\_lib.

אם רצים בwindows, אז צריך להעתיק את swt.jar הנמצא בתקייה windows\_jars לתוך התקייה HangmanP\_lib.

**3.צילומי מסך מהאפליקציה**