רעיונות מרכזיים בתכנון

סקיצה של הלוח:

A graph on a notebook

Description automatically generated

תמונה של הלוח:

A close-up of a game board

Description automatically generated

**הערות ורעיונות שכתבתי בתחילת הפרוייקט:**

שרת ושני לקוחות, כל התהליך של התור קורה בתוך הלקוח. תפקיד השרת הוא להעביר את הלוח משחקן לשחקן ולבדוק אם מישהו ניצח.

בקוד של השרת יהיה מילון שייצג את השחקנים על הלוח ומי בכל משבצת.

המילון ייצוג כך: מפתח - מספר המשבצת, ערך- (צבע, כמות השחקנים)

תהיה פעולה אצל הלקוח שתקבל את המילון ותצייר את הלוח בעזרתו.

פעולה שתקבל ערכי X ו Y מלחיצה על המסך ותחזיר איזה משבצת נלחצה.

שלבי המשחק:

1. לקוח מתחבר לשרת, המשחק יתחיל רק כשיכנסו שני לקוחות.
2. לאחר שיתחברו שני לקוחות השרת ישלח לכל אחד את הצבע שלו ואת המסך ההתחלתי.
3. תור: שרת שולח ללקוח לוח
4. לקוח מקבל מספר רנדומלי (קובייה) ומזיז שחקן. לחיצה על המשבצת בה יש שחקן שיזוז לפי המספר שהוגרל
5. בדיקה אם התור תקין. זז למקום שתואם את המספר, משבצת פנויה משחקנים אחרים שלא בצבע שלו
6. לקוח מחזיר לשרת את הלוח לאחר התור שלו.
7. השרת בודק האם השחקן ניצח, אם לא חוזר לשלב 3 אם כן מסיים את המשחק.

בשלב 5 הוספתי "אכילות" של שחקנים והוצאת שחקנים מתקיימת רק שכל השחקנים "בבית". לכל שחקן יש חצי דקה לבצע את התור שלו ואז התור יעבור לשחקן השני.