**Имена: Йордан Цолов , Борис Дишив**

**Дата: 26.04.2016 Предмет: Програмиране с Java, част 1**

**имейл: jordan\_tsolov@abv.bg GitHub:** [**https://github.com/FastTyping/FastFingers**](https://github.com/FastTyping/FastFingers)

Бързопис

**1. Условие**

Програмата изпраща към сървър информация за играча и бързината на написаните думи от него, може да се играе от няколко души,целта е да напишеш текста възможно най-бързо.

Играта свършва когато всички хора са завършили и последната дума от дадения текст , и се показва победител.

**2. Въведение**

Приложението е реализирано на платформата Java.

**3. Теория**

Програмата както и самият алгоритъм работещ под Java са реализирани с помощта на софтуера Eclipse – многоезична среда за разработване на софтуер, която включва интегрирана среда за разработка (IDE) и плъгин система.

**4. Използвани технологии**

Използвано е платформата eclipse и програмата е написана на езикa "Java" и "PHP".

**5. Инсталация и настройки**

Трябва да имате инсталирана Java на компютъра си, която може да изтеглите от тук: <https://java.com/en/download/> .

**6. Кратко ръководство на потребителя**

Играта представлява екран върху който има progress bar , текст който трябва да въведете , поле върху което да пишете съответните думи , и бутон дали сте готови (Ready) ако в играта има повече от 2 души свързани играта започва чак след като всички играчи са готови.

**7. Примерни данни**

Ако ви е посочена думата "gosho" трябва да я напишете без правописни грешки и ще я оцвети в зелено , иначе ако я объркате ще я оцвети в червено , думата която трябва да напишете се променя след натискане на "spacebar".

**8. Описание на програмния код**

Някои от по-важните методи в приложението са:

getPlayerResults - получава информация за всивки играчи и позволява да се визуализират техните прогреси

startIfReady - позволява играчите да почнат по едно и също време

appendToPane - отговаря за оцветяването на думите

postProgress - изпраща прогреса на всеки играч към сървъра, от където може да се вземе и покаже на другите играчи

тук се случва логиката за преминаването към следващата дума

httpPost / httpGet - методите, с които се пише в базата данни и се взима информация от нея

play - свързва всички методи в едно, като получава информация всяка секунда, за да може да се визуализира прогреса

Някои от по-важните класове в приложението са:

class Text - Съдържа информация за текстовете и генерира случайни текстове

**9. Приноси на курсиста, ограничения и възможности за бъдещо разширение**

Развива бързината и техниката на писане на думи. Възможност да научите нови думи.

**10. Използвани източници**

* Интернету