**קובץ README - רועי פרגר וגל מזור**

**פרטים ליצירת קשר :**

רועי פרגר – 204116537 – [frgroy@gmail.com](mailto:frgroy@gmail.com)

גל מזור - 307880906 – [galmazor37@gmail.com](mailto:galmazor37@gmail.com)

**למה הגשנו מאוחר :**

גל היה במילואים (שוב!) וכמובן שקיבלנו אישור מאביעד. מצורף טופס השחרור שלו בקובץ הגשה.

**הסבר כללי על תפעול המשחק:**

1. ניתן להפעיל את המשחק רק לאחר שנטען קובץ XML תקין. טעינת הקובץ באמצעות בחירת קובץ מתאים בFile Chooser.
2. טעינת הקובץ גורמת להצגת השחקנים והמידע עליהם, שינוי הכותרת לסוג המשחק שנבחר, והצגת הלוח. ניתן לטעון קובץ XML חדש או להפעיל את המשחק.
3. הפעלת המשחק גורמת להצגת השחקן שתורו.
4. ביצוע תור – באמצעות לחיצה על העמודה אליה רוצים להכניס דיסקית
5. במצב Popout – מתווספים פקדים מצד שמאל של הלוח לבחירה האם להוציא או להכניס דיסקית. ניתן להוציא דיסקיות בצבע המתאים בלבד כאשר הפקד מסומן.
6. בונוסים : ניתן לשנות בין קבצי CSS באמצעות פקד Skin בשורת הפקדים.

ניתן להדליק ולכבות אנימציות באמצעות פקד Animation (בדיפולט יש אנימציות).

מימשנו את תור המחשב בTask נפרד.

**הסבר כללי מאוד על מימוש המשחק:**

עבדנו בMVC – כאשר הView כמובן מורכב מקובץ FXML בJavaFX, והController מיוצר בהתאם אליו.

לגבי Model - החלטנו להוסיף Engine – מנוע כללי שמטרתו לטעון קובץ XML ולייצר משחק. בנוסף הוא מהווה קונטיינר לפקודות המגיעות מהController. הוא מייצר את המשחק הרלוונטי, כאשר ישנו קלאס Game שממנו יורשים RegularGame, CircularGame וPopoutGame בהתאם לבקשה.

יתר הדברים הלוגיים נשארו כשהיו בתרגיל 1.