**אבן דרך 4**

**מגישים**: יובל גבאי 204039622

*הסבר על הארכיטקטורה:*

בחרנו בתור קדימויות PriorityBlockingQueue אשר מאפשר קבלת Comparator שמתעדף בין הThreads לפי גודל הלוח שמתקבל מהלקוח.

השתמשנו בExcuterService בשביל לנהל את מספר הThreads(לקוחות) ע״י מימוש ThreadScheduler שרץ על השרת ומפעיל Thread מתוך הThreadPool שמנוהל בתור קדימויות.

מימשנו את הClientRunnable כRunnable(Thread) בשביל שיעטוף את הפעלתו של הClientHandler שמטפל בלוח המשחק ובנוסף מאפשר לקבל את לוח המשחק מהלקוח בשביל תעדוף הלקוחות.

https://github.com/GuitaristForEver/Patam2Project.git