**High Level Design – Nativ Kolisher**

**רק פעם ראשונה:**

המחשק מתנהל כך, תחילה ה backend מתחבר באמצעות pipe לfrontend לאחר שנוצר חיבור, הbackend שולח לfrontend את ההודעה הראשונה שכוללת את תיאור הלוח + איזה שחקן מתחיל, דוגמת הודעה: RNBQKBNRPPPPPPPP################################pppppppprnbqkbnr1

**עד שיש סיום:**

לאחר שהלוח מופיע בfrontend, הclient בוחר לאן להזיז את החייל, הfrontend מתרגם את הבחירה של המשבצות של הclient לשמות של משבצות ושולח את התווים לbeckend דוגמת הודעה: e2e4

ה server(beckend) מקבל את התזוזה ובודק האם היא תקינה, בעזרת שימוש במחלקה לוח שנמצאת מאחורי הקלעים ובעזרת כל מיני חישובים, הserver מחזיר מספר מ 0-8 לclient האם המהלך תקין, דוגמת הודעה: 0.

לאחר שclient מקבל את ההודעה, הוא מעדכן את הלוח אם יש להזיז חייל ואם ישנה שגיאה אז הוא מציג את השגיאה, ולאחר מכן הכל חוזר חלילה

