**Project Overview**

1. **Chức năng**
2. Đăng ký + đăng nhập.
3. Xem + chỉnh sửa profile.
4. Chơi game theo các chế độ:

* Chế độ thách đấu.
* Chế độ đấu ngẫu nhiên.
* Chế độ lập kỷ lục.

1. Chat khi chơi game.
2. Xem thông tin thống kê.
3. Admin:

* Quản lý user.
* Quản lý văn bản.

1. **Site map**

Home Page

Profile Page

Game Page

Admin Page

1. **Game play**
2. Chế độ thách đấu (realtime).

* Trong chế độ này người chơi 1gửi lời mời thách đấu cho người chơi 2. Nếu người chơi 2 chấp nhận, cả 2 sẽ bắt đầu thi đấu (tham khảo cờ tướng của haivl.com).
* Màn hình game sẽ chia làm phần: phần trên là thanh hiển thị % hoàn thành văn bản của 2 người chơi, phần dưới là nội dung văn bản.
* Khi game bắt đầu người chơi sẽ dùng bàn phím nhập vào nội dung của văn bản. Nhập đúng đến đâu văn bản sẽ được tô màu xanh lá đến đó. Nhập sai sẽ không tô thêm, đồng thời hiện cảnh báo cho đến khi người dùng nhập đúng.
* Ai nhập xong trước sẽ thắng.

1. Chế độ đấu ngẫu nhiên (realtime).

Trong chế độ này 2 người chơi sẽ được xếp đấu ngẫu nhiên với nhau.

(tham khảo cờ tướng của haivl.com)

* Cách chơi giống chế độ thách đấu.

1. Chế độ lập kỷ lục. (backup)

* Trong chế độ này người chơi sẽ chơi một mình và cố gắng đạt kết quả tốt nhất. Kết quả tốt nhất sẽ được lưu để so sánh và xếp hạng.
* Giống 2 chế độ kia nhưng chế độ này chỉ chơi 1 người.

1. **Cấu trúc project**

Websocket

Home Page

Game Page  
(WebSocket client)

**Client**

**Server**

Profile

HomeServlet

WebSocket Server

ProfileServlet

LoginServlet

GameServlet

AdminServlet

Admin Page