**פרויקט טריוויה – סקירת עבודה**

**שרת**

השרת הוא הלב של המערכת. הוא מקבל בקשות מהשחקנים, שומר את המצב של כל אחד, ומנהל את כל ההיגיון של המשחק. כשהשחקן מתחבר או נרשם, השרת מאמת את הפרטים שלו. כשהשחקן רוצה להצטרף לחדר, למשחק, או לראות תוצאות, השרת מנהל את כל זה. הוא שומר גם את כל המידע על השאלות, התשובות, והתוצאות של השחקנים.

**לקוח**

הלקוח הוא התוכנה שהשחקן רואה ומשתמש בה. היא מציגה את כל מה שקורה בשרת בצורה ברורה, נוחה וויזואלית. דרכה השחקן נרשם, מתחבר, בוחר חדר, עונה על שאלות ורואה תוצאות. כל פעולה שהשחקן עושה נשלחת לשרת, שמחזיר תגובה – והלקוח מציג אותה על המסך.

**תקשורת בין שרת ללקוח**

השרת והלקוח "מדברים" ביניהם כל הזמן. השחקן שולח בקשות – כמו התחברות, רישום, בקשת שאלה או הצטרפות לחדר – והשרת עונה. לכל בקשה יש תגובה מתאימה. לדוגמה: אם שחקן נרשם, השרת מחזיר אם זה הצליח או לא. אם שחקן מבקש שאלה – הוא מקבל שאלה עם ארבע תשובות אפשריות.

**אחריות השרת**

השרת אחראי לוודא שכל הבקשות שהשחקן שולח תקינות – כלומר, שהן הגיוניות, מותרות, ונכונות לפי חוקי המשחק. בנוסף, הוא צריך לשמור כל הזמן את המצב של כל שחקן: האם הוא בחדר, האם הוא ענה על שאלה, מה התוצאה שלו, ועוד.