***Knight’s move Game – Iteration 2***

***Sharks***

1. הרצה:  
     
   ההרצה מתבצעת דרך קובץ סקרפט בשם runme.bat המוסיף את כל הספריות הנדרשות להפעלת קובץ הjar של המשחק.  
   במקרה והקובץ לא מאתחל את המשחק יש לפתוח אותו כקובץ טקסט ולהחליף את הנתיב לספריית הjavafx-sdk\lib.
2. Design Patterns:  
   באיטרציה זו התבקשנו לממש לפחות שתי תבניות עיצוב, אנחנו החלטנו להשתמש בFactory, Template:
   1. Factory: מחלקה המייצרת מופעים של מחלקות אחרות בזמן המשחק. בתוך המשחק נתבקש לייצר מופעים של משבצות בכדי לשמר את הדרישות למשבצות עם שאלות, קפיצה אקראית או שוכחת ולכן החלטנט לייצר מחלקה המייצרת מופעים של משבצות (Square) בהתאם לסוג הדרש.
   2. Template: מתודה שאי אפשר לדרוס שמחלקות אחרות משתמשות בה, החלטנו לממש מחלקה אבסטרקטית בשם Piece שממנה יורשות מחלקות: King, Queen, Knight וכולם יממשו את המתודה Move הלוקחת מקום נוכחי מחשבת אפשרויות תזוזה ומבצעת את המעבר למיקום החדש. בכל מחלקה יורשת יהיה דריסה למתודה הפנימית של חישוב אפשרויות תזוזה בהתאם לשלב וחוקיות התנועה.
3. מדריך שימוש:  
   בפתיחת המשחק ייטען מסך פתיחה המציג את שם המשחק ואז מגיעים למסך של תפריט ראשי ובו כפתורים המעבירים למסכים האחרים:
   1. Start New Game: מעביר למסך הקלדת שם שחקן, בו השחקן מחוייב להכניס שם בכדי שיתאפשר לחיצה על כפתור Go שיעביר את השחקן ללוח המשחק.
   2. History: מעביר את השחקן למסך היסטורית משחק ובו יוצגו תוצאות אחרונות של משחקים הנטענים מקובץ json.
   3. Questions Wizard: יעביר את המשתמש למסך המציג את השאלות הקיימים בקובץ json אפשר לבחור שאלה ואז ללחוץ על כפתור delete בכדי למחוק שאלה או על update ולעבור למסך עדכון שאלה ואז לשנות ולשמור. בלחיצה על add ייפתח מסך הוספת שאלה ואז להקליד את נתוני השאלה והשאלה תתווסף למאגר השאלות.  
      במסך הוספת שאלה\עדכון שאלה ישנם דרישות שיהיה תוכן בתיבות הטקסט ובחירת רמת קושי ומספר תשובה נכונה חוקיים ורק אז יתאפשר לחיצה על כפתור הוספה\עדכון.  
      רמות קושי חוקיים הם EASY,MEDIUM,HARD ומספרים חוקיים לתשובה נכונה הם 1,2,3,4 ותיבות טקסט בודקים שמכילים טקסט לשאלה ולכל אחת מארבעת התשובות.
4. Exit: סוגר את המשחק.

בכל מסך בנוסף למה שהוזכר יש כפתור חזרה שמחזיר למסך תפריט ראשי, במסך הוספה\עדכון יחזיר למסך של Questions Wizard.