**פרויקט גמר במחשבים**

אופיר צבאן

שם האפליקציה: TAKI.

רעיון האפליקציה: אפליקציה שמממשת את המשחק "טאקי" באופן וירטואלי.

מסכים:

* מסך פתיחה.
* הרשמה.
* התחברות.
* חוקים.
* התחלת או הצטרפות למשחק.
* יצירת חדר.
* חדר המתנה.
* המשחק עצמו.
* ניצחון / הפסד.

מסך פתיחה:

* כפתורים שמובילים לשאר המסכים.
* כפתור LOG OUT

מסך הרשמה:

* שם מלא.
* אימייל.
* סיסמא.

התחברות:

* שם מלא / אימייל.
* סיסמא.

חוקים:

* חוקים.
* כפתור "סגור".

התחלת או הצטרפות למשחק:

* כפתור יצירת חדר.
* (תלוי אם יש) חדרים נוספים עם מקומות פנויים שנוצרו על ידי משתמשים אחרים.

יצירת חדר:

* שם החדר.
* כפתור "התחל משחק".

חדר המתנה:

* אם המשתמש יצר את החדר כפתור "התחל משחק".
* כפתור "בטל".

עיצוב

תכנות

המשחק עצמו:

* תפאורה.
* שורת קלפים.
* קופה.
* מסך מאוזן.

עיצוב

תכנות

ניצחון / הפסד:

* מוזיקה בהתאם לסטטוס.
* כיתוב בהתאם לסטטוס.
* כפתור "שחק שוב".
* כפתור "סגור".

עיצוב

תכנות

טכנולוגיות:

מסך התחברות + מסך הרשמה + מסך שיאים: מסד נתונים.

מסך התחלת או הצטרפות למשחק: ענן.

טאקי חוקים:

* 116 קלפים סה"כ –

2X כל המספרים 1-9, עצור, שנה כיוון, פלוס, טאקי.

X4 משנה צבע.

X2 סופר טאקי.

X2 מלך.

* 2 – 10 משתתפים.
* כל משתתף מקבל 8 קלפים.
* המטרה להפטר מכל הקלפים שביד.
* כל שחקן יכול להפטר מקלפיו באופנים הבאים:

1. על ידי הנחת קלף בצבע זהה.
2. על ידי הנחת קלף עם מספר או צורה זהים.
3. על ידי הנחת קלף פקודה חוקי (ראה קלפי פקודה בהמשך).

* שחקן שאין לו קלף מתאים חייב למשוך קלף מהקופה והוא רשאי להשתמש בו רק בתור הבא.
* קלף עצור – השחקן הבא מאבד את תורו.
* קלף 2+ - מחייב את השחקן הבא למשוך 2 קלפים מהקופה או להניח קלף 2+ נוסף, וכן הלאה. שחקן שאין לו 2+ להניח לאחר שתקפו אותו עם הקלף חייב לקחת את סכום כל הקלפים 2+ שהונחו באותו הסבב.
* קלף שנה כיוון – הופך את כיוון המשחק.
* מחליף צבע – מאפשר למשתמש בו לקבוע את הצבע שעל השחקן הבא לשחק. ניתן להניח אותו על כל קלף מלבד 2+.
* קלף - TAKIקלף זה מאפשר למשתמש לשים את כל הקלפים מהצבע של הטאקי שבידו. הקלף האחרון שהונח הוא הקלף המנחה למשתתף הבא.
* קלף SUPERTAKI – הקלף מקבל אוטומטית את הצבע של הקלף המוביל. ניתן להניח אותו על כל קלף מלבד 2+.
* קלף פלוס – שחקן המניח קלף זה חייב לשחק תור נוסף אם אין בידו קלף נוסף שהוא יכול להשתמש בו הוא חייב למשוך קלף מהקופה.
* קלף מלך – מבטל את הפקודה של הקלף המוביל, ובנוסף מעניק לשחקן תור נוסף שבו הוא חופשי לשחק כל קלף שיבחר. ניתן להניח אותו על כל קלף.

משימות ל- 2.1:

1. ליצור ענן.
2. ליצור מסד נתונים.
3. ליצור מסך פתיחה.
4. ליצור מסך חוקים.

משימות ל- 5.1:

1. לכתוב את מחלקת NETWORKOBJECT
2. ליצור מסך הרשמה.
3. ליצור מסך התחברות.
4. ליצור מסך התחלת או הצטרפות למשחק.

משימות ל- 15.1:

1. לסיים תכנות יצירת חדרים.
2. ליצור מסך יצירת חדר.

משימות ל- 16.1:

1. לקבל נתונים של המשתמש מה- REGISTER ל- MAIN ACTVITY .
2. להראות רשימת חדרים + לאפשר הצטרפות לחדר.

משימות ל- 18.1:

1. לבדוק את המסומן באדום.
2. ליצור מסך חדר המתנה.
3. להתחיל את המשחק עצמו.

משימות ל- 15.4:

1. להוסיף את כל הקלפים (צריך לשנות מקונטנט ל- אנדרואיד ריסורס).
2. לבדוק שה-PATH של כל הקלפים עובד.

משימות ל- 22.4:

1. כשלוחצים על אחד מכפתורי הצבע – צריך לקרות תוך כדי המשחק.
2. כשלוחצים על הערימה צריך לצאת קלף – צריך לקרות תוך כדי המשחק.
3. אמורים להופיע ארבעה כפתורים שיהיו בלתי נראים עד שמישהו יניח את הקלף משנה צבע.
4. להריץ עם שני טלפונים
5. כשמתחיל המשחק צריך להופיע קלף רנדומלי
6. לתקן את הפונקציה BUILD BUTTONS משום מה אחרי שהיא מופעלת כל התצוגה נהרסת.
7. צריך שברגע שמשתמש לוחץ על קלף יהיה לי דרך לגעת מה הקלף שנלחץ.

משימות ל- 25.4:

1. לתקן את ה- LAYOUT.

משימות ל- 30.4:

1. כשמשתמש מצטרף לחדר (או לסירוגין יוצר חדר) אמור השם שלו להצטרף לרשימה.
2. רק המשתמש שיצר את החדר יכול להתחיל את המשחק.
3. להציג את שם המשתמש במסך.
4. ברגע שהתחיל המשחק הוא צריך להתחיל אצל כולם. -> ליצור LISTENER בדומה ל-USERSLISTENER ואז ברגע שהמשחק התחיל צריך להתחיל אצל כולם!
5. להפוך את המשחק שיהיה דרך הענן (כלומר שאם אני שמתי לדוגמא קלף אז שהשחקן יראה אותו).
6. להוסיף LISTENER כך שבכל פעם שהונח קלף, זה ישתנה אצל כולם.
7. לסדר את הקטע של התורות.
8. לראות שהכל עובד כמו שצריך.
9. לבדוק שהמשחק עובד (כל החוקים).
10. ליצור מסך ניצחון שחוזר ל- START\_ACTIVITY.
11. להוסיף קול.
12. להוסיף סרוויסס.
13. לעשות את הספר.