**אפיון משחק מעודכן ומפורט**

**שלב 1: התחברות למשחק**

* **פעולות:**
  + המשתמשים ייכנסו לעמוד התחברות (Login) בו יוכלו:
    1. להתחבר עם פרטי משתמש קיימים (כינוי, סיסמה).
    2. להירשם (כינוי, מייל, סיסמה).
  + נתוני ההתחברות יאוחסנו במאגר נתונים (למשל Firebase).
* **מעבר לדף הבא:**
  + לאחר התחברות מוצלחת, המשתמש יועבר לעמוד "רשימת חברים" בו יוכל:
    1. לצפות ברשימת חברים.
    2. לשלוח/לקבל בקשות חברות.
    3. להיכנס למשחק או ליצור חדר חדש.

**שלב 2: יצירת משחק או הצטרפות לחדר**

* **פעולות:**
  + אם המשתמש יוצר חדר חדש:
    - יועבר לדף "בחירת תפקידים" (Role Selection).
    - המשתמש יוכל לבחור את תפקידו ולהזמין חברים או AI לתפקידים הנותרים.
  + אם המשתמש מצטרף לחדר קיים:
    - יוזן קוד חדר או לחיצה על קישור ישיר.
    - יועבר לדף "בחירת תפקידים" בו יוכל לבחור תפקיד פנוי.
* **מעבר לדף הבא:**
  + לאחר שכולם מוכנים, המשחק יתחיל בדף "לוח המשחק" (Game Board).

**שלב 3: יצירת לוח משחק רנדומלי**

* **פעולות:**
  + לוח המשחק ייווצר באופן רנדומלי:
    - טעינת רשימת מילים ממאגר נתונים (או מאגר מותאם AI בעתיד).
    - סידור המילים בלוח 5x5.
    - הגדרת הצבעים (אדום, כחול, ניטרלי, ושחור "המתנקש").
  + שילוב AI (בעתיד):
    - AI יוכל לנתח את רשימת המילים ולוודא שהן מתאימות לנושא המשחק.
* **מעבר לדף הבא:**
  + שחקנים יועברו לדף "לוח המשחק" (Game Board).

**שלב 4: הגדרת תפקידים**

* **פעולות:**
  + כל שחקן בוחר את תפקידו (Agent/Spymaster).
  + המערכת תאפשר:
    - הוספת AI לתפקידים שעדיין פנויים.
    - התאמה של רמות קושי (AI קל/בינוני/קשה).
* **מעבר לדף הבא:**
  + לאחר אישור התפקידים, המערכת תציג את הלוח ותתחיל את המשחק.

**שלב 5: ניהול תור שחקנים**

* **פעולות:**
  + המשחק ינוהל בתורות, כל תור כולל:
    1. המפעיל (Spymaster) ייתן רמז (מילה ומספר).
    2. הסוכנים (Agents) יבחרו מילים בהתאם לרמז.
  + חיווי תור:
    1. חיווי ויזואלי ברור יציג מי בתור.
    2. תזכורת לצוותים על המילים שטרם נחשפו.
* **מעבר לדף הבא:**
  + אין מעבר, השלב מתבצע במסגרת לוח המשחק.

**שלב 6: זיהוי מילים והצגת פתרון**

* **פעולות:**
  + אם קבוצה מנחשת מילה:
    - אם המילה שייכת לצוות היריב, התור יסתיים והמילה תצבע בצבע היריב.
    - אם המילה היא "המתנקש," המשחק יסתיים והתוצאה תוצג.
  + AI (בעתיד):
    - המערכת תשתמש באלגוריתמים לזיהוי ולסימון מילים בהתאם.
* **מעבר לדף הבא:**
  + אם המשחק מסתיים, המשתמש יועבר לדף "תוצאות המשחק" (Game Results).

**שלב 7: חישוב ניקוד ומעקב אחר התקדמות**

* **פעולות:**
  + ניקוד יחושב לפי:
    - מספר המילים שנחשפו.
    - איכות הרמזים (בעתיד, אם AI משתתף).
  + תצוגה בזמן אמת:
    - מעקב אחרי מילים שנחשפו וציון הקבוצות יוצג לאורך המשחק.
* **מעבר לדף הבא:**
  + בסיום המשחק, תוצג טבלת הניקוד הסופית.

**שלב 8: שילוב AI למתן רמזים**

* **פעולות:**
  + AI יוכל לנתח את הלוח וליצור רמזים חכמים:
    - חיבור מילים קשורות בקבוצה.
    - התחשבות במילים שעלולות לבלבל את הקבוצה.
  + מצב משחק:
    - שחקנים יוכלו לבחור AI כמפעיל או כעוזר בלבד.
* **מעבר לדף הבא:**
  + שלב זה מתבצע בזמן המשחק, אין מעבר לדף.

**שלב 9: תמיכה במצבי משחק שונים**

* **פעולות:**
  + זוג נגד זוג:
    - שני שחקנים בכל קבוצה עם חלוקת תפקידים (Agent/Spymaster).
  + משחק נגד AI:
    - שחקן בודד נגד צוות מבוסס AI.
  + התאמות נוספות:
    - רמות קושי.
    - התאמה אישית של נושאי המילים.
* **מעבר לדף הבא:**
  + מתבצע בעת יצירת החדר.

**מעברים בין דפים**

1. **עמוד התחברות - עמוד רשימת חברים.**
2. **עמוד רשימת חברים - עמוד יצירת חדר/הצטרפות לחדר.**
3. **עמוד יצירת חדר - עמוד בחירת תפקידים.**
4. **עמוד בחירת תפקידים - עמוד לוח המשחק.**
5. **עמוד לוח המשחק - עמוד תוצאות המשחק.**