**תרגיל 2 מכונת אניגמה-**

**דנה פנחסוב 206917478-danapc@mta.ac.il**

**רותם ששון 207134297-sasonro@mta.ac.il**

**מבנה התרגיל –**

Modules : WebApp,UBoat,Allies,Agent,EngineUI,Engine,Machine

**מסכים –**

מסך UBoat:

* כאשר הקובץ לא נטען בהצלחה קופצת הודעת שגיאה, אחרת נתיב הקובץ התקין מופיע במסגרת העליונה.
* בהכנסת קוד ידנית, על המשתמש ללחוץ בסיום הזנת רכיבי הקוד על כפתור Set manual code על מנת לאתחל את המכונה עם רכיבי הקוד) הורדנו את האופציה לבחירת plugs).
* בעת בחירת קוד, המסך מועבר אוטומטית למסך התחרות.
* כפתור another code view- מראה את תצורת הקוד הנוכחי כמו בתרגילים הקודמים.
* אם המשתמש מעוניין להצפין יותר ממילה אחת עליו להשתמש בתיבת החיפוש, אחרת יוכל לבחור באחת המילים מהמילון.
* כפתור clear- מנקה את המידע מהטבלאות.

מסך Allies:

* במסך הראשון ניתן לבחור את התחרות הרצויה . בלחיצה על כפתור JOIN תעברו למסך התחרות .
* בעת בחירת גודל משימה , ולחיצה על ready הצוות יהיה מוכן להתחיל בתחרות , והמחרוזת המתאימה תוצג על המסך.
* כפתור clear- מנקה את הנתונים הרלוונטיים מהטבלאות.

מסך Agent:

* במסך זה יש לבחור את הצוות , מספר הטרדים וגודל למשיכת משימות . בלחיצה על כפתור READY הסוכן יהיה שייך לצוות הנבחר.
* בעת לחיצה על כפתור CLEAR במסך ה ALLIES , הנתונים במסך זה יעודכנו גם כן.

**הרצת הפרויקט –**

ישנן 3 ספריות לכל CLIENT :

* UBoatStart
* AlliesStart
* AgentStart

בתוך כל אחת מהן יש קובץ bat .

בנוסף ישנו קובץ WAR שנקרא webApp\_Web.war שנמצא בתיקייה הראשית של הפרויקט.