**לבודק/ת שלום**

**פרטי הגשה**

1. תמיר בן סימון
2. קובי אורן
3. תאריך הגשה 16/06/17

הפרויקט שלנו מורכב בעצם מ-2 מודולים כאשר אחד מהם נועד לחלק הלוגי והשני לממשק המשתמש

החלק הלוגי ששמו Engine מכיל בתוכו גם את המחלקה Engine,Loader שנועדה לשימוש בפונקציות כלליות שונות.

בתחילת המשחק יש ללחוץ על כפתור : loadXml ולבחור קובץ, במידה והקובץ אינו תקין המשתמש יקבל שגיאה, במידה והקובץ תקין יוצג למשתמש אפשרות לבחור START GAME.

כל הודעות על המחשק בין אם בוצע מהלך או בין אם צריך להדריך את השחקן יוצגו בתחתית המשחק וידריכו את השחקן בהתנהלות המשחק

בשביל להתחיל את המשחק יש ללחוץ על START GAME ויוצג הלוח ותתחיל המשחק

בכל שלב יוצא לשחקן המשחק אפשרות לפרוש ע"י כפתור QUIT GAME או THROW CUBE בשביל לזרוק קוביה

כאשר נזרקה הקוביה בתחתית הדף יוצג לשחקן הודעה שאומרת לו כמה אריחים עליו לבחור השחקן לא יצליח לבחור יותר אריחים ממה שהוא יכול

אחרי בחירת האריחים יש ללחוץ על SUBMIT SELECT והאריחים שנבחרו יחשפו, לא יתאפשר לשחקן לבחור פחות אריחים ממה שהגרילה הקוביה וSUBMIT SELECT לא יתן חשיפה לאריחים במצב זה עד שהשחקן יבחר בכל האריחים שהוא צריך.

לאחר מכן ירכיב השחקן מילה וילחץ על TEST WORD במידה וזוהי מילה נכונה יעבור התור לשחקן הבא אחריו ובמידה והמילה לא נכונה אזי יתאפשר לו לנסות שוב במידה ומספר הניסיונות בקובץ XML גדול מ0.

**מידע קצר על המחלקות**

**ControlPanel –** contains all the UI control of the game and responsible of all the game control

**Engine-** responsible to all the background performance and logical engine of the whole game.

**Board-** contains the board and controls it

***Player-*** *controller of the players.*

***Tile-***  *responsible of controlling on the tile when it clicked to select for expose or to be selected to build word*

***Loader -***  *responsible to load the xml and the dictionary file*

**בונוסים**

אפשרות החלפת skin למשחק –אפשרות להחליף תצורה של המחשק ע"י בחירה של אחד מתוך הTABS בSTYLE. יש 3 אפשרויות – COOL , RED , BLUE.