***High level design – chess – Yaniv Shusterman***

במשחק השחמט יש את צד הלקוח שהוא מה שהמשתמש רואה (הלוח, השחקנים, המהלכים וכו') ויש את הצד הלוגי שבו מתנהל המוח של המשחק. השחקן הלבן מתחיל, כול שחקן מזיז את כיליו בתורו , אם כלי עשה מהלך לא חוקי, המהלך יתבטל ועל השחקן יהיה לבצע מהלך חדש כך שיהיה חוקי, אם אף אחד מהמהלכים אינו חוקי המשחק נגמר והשחקן הפסיד. על המסך יופיע קוד תגובה המראה האם ביצוע המהלך צלח, אם לא יופיע קוד שלילי עם פירוט של מה הבעיה. בצד הBackend ממומשים כול הכלים ואיך עליהם לפעול כך שהמערכת תוכל לזהות מהלך לא חוקי ובכך לשמור על כללי המשחק בצורה נכונה, תפקיד הfrontend הוא להראות למשתמש את מהלכיו בצורה ויזואלית. בקשה אשר מתקבלת בfrontend מועברת לbackend ששם עוברת בדיקות מסוימות כגון בדיקה האם מהלך חוקי, בדיקת תזוזה חוקית וכו' , לאחר מכן חוזרת תגובה לfrontend שלפיה הוא יודע מה להראות למשתמש.

בצד הbackend יש מספר חלקים שכול אחד אחראי על ביצוע ובדיקה של ניסיון התזוזה של כלי מסויים ולפי בדיקה זו להחזיר את הקוד המתאים.