On server

227 عملت ال window الاساسيه

228 بداءت خطوات ال socket لحد ال listen

233 بعمل عنوان للنافذه بعد كدا بظبط ابعادها الطول و العرض

235و236 بعمل اتنين lable اللي بحدد فيهم رمز كل لاعب o or x

237-245 بعمل ال تسع زراير بتوع اللعبه و كلهم هيستدعوا نفس الدالة clicked لما يضغط عليهم بس كل واحد فيهم بيبعت argument مختلف للدالة دي

.258 بعمل thread اسمه socketth دا بينفذ الدالة socket\_thread في الدالة دي بعمل accept و اعمل thread اسمه client thread هو اللي هيعمل receive من كل client عن طريق الدالة receive\_thread

102 بعرف الدالة clicked في لااول بختبر انهو زرار اللي استدعي الدالة بعد كدا بشوف الزرار دا اضغط عليه قبل كدا ولا لا  
لو كان لا بشوف مين اللي داس عليه انهوا لاعب ال sever ولا ال clientعن طريق متغير اسمه turn بعد كدا بغير دور اللاعب و اكتب علي الزرار العلامة x بعد كدا ب نفذ الداله send و دي بتبعت رقم الزرار اللي اضغط عليه لل client علشان يعرف انه دا اتحجز بتبعت رقم الزرار علي انه حرف a=1,b=2,… لحد تسعه بعد كدا بنفذ دالة اسمه check دي بتشوف في حد فاز ولا لسه   
و الكلام دا بيتكرر تسع مرات مع كل زرار

11 بعرف الدالة check بتستخدم متغير اسمه flag دا بيعد عدد اللعبات اللي اتلعبت فكل لعبه بضيف عليه واحد  
بعدين بختبر حالات الفوز التمانية اللي هما تساوي صف كامل او عمود او القطرين   
اذا حصل تساوي بشوف دا بيساوي x or o و بعدين بطلع messagebox بيعلن الفايز لو x او بيقول انت خسرت لو الفايز o   
بعد كدا بستدعي دالة اسمها reset دي بتبداء اللعبه من جديد   
اخر حاجة في الدالة بشوف لو ال flag وصل عشرة دا معناه ان اللعبة اتقفلت ف بطلع رسالة بكدا و اعمل reset

177 بعرف receive\_thread و فيها بستقبل من ال client حرف الزرار اللي اتلعب عنده عن طريق c و اخزن في متغير اسمه x واعمله decode و اختبر هو انه زرار و علي اساسه اغير علامته و اغير ال turn و check اشوف في حد فاز ولا لا

87 بعرف دالة ال reset   
 و هنا برجع المتغيرات turn , flag لقيمهم الابتدائية بعد كدا بمسح الزراير و ببداء اللعبه من تاني

246-256بظبط مكان كل عنصر في النافذة بتاعتي بحدد الصفو العمود

260 بشغل ال gui

On client

228 عملت ال window الاساسيه

229 بداءت خطوات ال socket لحد ال connect

233 بعمل عنوان للنافذه بعد كدا بظبط ابعادها الطول و العرض

235و236 بعمل اتنين lable اللي بحدد فيهم رمز كل لاعب o or x

237-245 بعمل ال تسع زراير بتوع اللعبه و كلهم هيستدعوا نفس الدالة clicked لما يضغط عليهم بس كل واحد فيهم بيبعت argument مختلف للدالة دي

.259 بعمل thread اسمه receiveدا بينفذ الدالة recieve\_thread و هي بتستقبل من ال server

186 بعرف receive\_thread و فيها بستقبل من ال server حرف الزرار اللي اتلعب عنده عن طريق c و اخزن في متغير اسمه x واعمله decode و اختبر هو انه زرار و علي اساسه اغير علامته و اغير ال turn و check اشوف في حد فاز ولا لا

112 بعرف الدالة clicked في لااول بختبر انهو زرار اللي استدعي الدالة بعد كدا بشوف الزرار دا اضغط عليه قبل كدا ولا لا  
لو كان لا بشوف مين اللي داس عليه انهوا لاعب ال sever ولا ال clientعن طريق متغير اسمه turn بعد كدا بغير دور اللاعب و اكتب علي الزرار العلامة o بعد كدا ب نفذ الداله send و دي بتبعت رقم الزرار اللي اضغط عليه لل server علشان يعرف انه دا اتحجز بتبعت رقم الزرار علي انه حرف a=1,b=2,… لحد تسعه بعد كدا بنفذ دالة اسمه check دي بتشوف في حد فاز ولا لسه   
و الكلام دا بيتكرر تسع مرات مع كل زرار

34 بعرف الدالة check بتستخدم متغير اسمه flag دا بيعد عدد اللعبات اللي اتلعبت فكل لعبه بضيف عليه واحد  
بعدين بختبر حالات الفوز التمانية اللي هما تساوي صف كامل او عمود او القطرين   
اذا حصل تساوي بشوف دا بيساوي x or o و بعدين بطلع messagebox بيعلن الفايز لو o او بيقول انت خسرت لو الفايز x   
بعد كدا بستدعي دالة اسمها reset دي بتبداء اللعبه من جديد   
اخر حاجة في الدالة بشوف لو ال flag وصل عشرة دا معناه ان اللعبة اتقفلت ف بطلع رسالة بكدا و اعمل reset

97 بعرف دالة ال reset   
 و هنا برجع المتغيرات turn , flag لقيمهم الابتدائية بعد كدا بمسح الزراير و ببداء اللعبه من تاني

246-256بظبط مكان كل عنصر في النافذة بتاعتي بحدد الصفو العمود

261 بشغل ال gui