HIGH – LEVEL DESIGN

בפרוייקט השחמט נרצה לחלק את התוכנה ל2 חלקים, האחד יהיה החלק הקידמי שאיתו המשתמש יתקשר כדי לשחק בשחמט והאחר יהיה החלק האחורי שיבצע את החישובים והבדיקות על הקלט מהמשתמש, הם יתחברו בעזרת הרצתם בו זמנית ויתקשרו באמצעות פרוטוקול הודעות שבפרוטוקול הזה ישלח המידע על המצב של הלוח מהחלק האחורי ומידע על פעולות המשתמש מהחלק הקדמי שיבדקו על ידי החלק האחורי, מי שמתחיל את התקשורת יהיה החלק האחורי שישלח את המצב הראשוני של הלוח לאחר ההתחברות, בכל פעם שהמשתמש ירצה להזיז שחקן המידע על אותו השחקן כמו מאיזה משבצת זז ולאיפה, יעבור מהחלק הקדמי לחלק האחורי ויסקר שם, החלק הקדמי שמתקשר עם המשתמש יוכל להביא מידע למשתמש לגבי המהלך שאותו ביצע באמצעות קודים שיעברו מהחלק האחורי לאחר שהמהלך נסקר על ידו לחלק הקדמי שידפיס למשתמש את המידע מאותו הקוד שנשלח, הקוד הזה יהיה מספר שיסמל למשל האם המהלך חוקי, האם בעקבות המהלך יש שח או מט על היריב ועוד, החלק הקדמי שבגלל הפרוטוקול יודע מה כל ספרה מציינת ידפיס למשתמש את מה שהיא אומרת.