**מסמך HDL**

**עקרונות כלליים**

הפרויקט שלנו מודולרי, כך שיהיה קל להוסיף עליו דברים בעתיד.

עבדנו בצורה מסודרת עם גיט, כדי שיתאפשר לראות את תהליך העבודה, ולעזור לנו לנהל את העבודה באופן מיטבי.

כל קוד נכנס ל Mainרק אחרי שהוא נבדק ואושר על ידי המדריך.

**עיצוב ברמת על (High-Level Design)**

המערכת שלנו מורכבת משני חלקים עיקריים: הלקוח והשרת.

לקוח: הלקוח הוא ממשק משתמש שנכתב ב-C# באמצעות WPF. הוא כולל מסכים כמו מסך סטטיסטיקות וטבלאות שיאים, והמשחק עצמו.

שרת: השרת, נכתב בשפת C++, מתקשר עם הלקוח באמצעות פרוטוקול מותאם, מקבל ומחזיר בקשות ותשובות בפורמט JSON.

**חלקים עיקריים**

ממשק משתמש: מסכי משחק, סטטיסטיקות, וטבלאות שיאים.

תקשורת: השכבה שמנהלת את התקשורת בין הלקוח לשרת.

דאטה בייס: אחסון נתוני משתמשים וסטטיסטיקות.

**תהליכים ולוגיקות**

התחברות והרשמה של משתמשים: תהליך שבו משתמשים נכנסים או נרשמים למערכת.

לוגיקת משחק: ניהול החוקים והפעולות של המשחק, כולל שאלות ותשובות.

ניהול סטטיסטיקות: שמירה והצגת סטטיסטיקות של המשתמשים.