**תרגיל 2 בקורס ג'אווה ואינטרנט:**

**שם: עמית דרור**

**ת"ז: 303042667**

**מייל:** [amitdr@mta.ac.il](mailto:amitdr@mta.ac.il)

**הפעלת התוכנית:**

**לפני תחילת המשחק – שלב הטעינה:**

בתחילת המשחק יוכל המשתמש לבחור מבין 3 אפשרויות.

1. **Start Game** – התחלת המשחק לאחר טעינת קובץ ה-xml.
2. **Load File** – טעינת קובץ המשחק בעזרת FileChooser.
3. **Exit Game** – יציאה.

**לאחר תחילת המשחק – שלב המשחק:**

**בכל תחילת תור יוצגו 2 לוחות:**

**לוח שמאל –** לוח הספינות של השחקן הנוכחי.

**לוח ימין –** לוח התקיפות של השחקן הנוכחי.

**סימניים אפשרים על הלוחות:**

= יציין חלק מספינה שלא הושמד.

= יציין מוקש שלא הושמד.

= יציין חלק מספינה שהושמד או מוקש שהושמד ע"י השחקן השני או ע"י פגיעה במוקש.

= יציין פספוס של השחקן השני.

בנוסף ללוחות יוצג תפריט האפשרויות בחלק העליון של המסך:

* חווי על השחקן נוכחי.
* מספר התורות שיחקו.
* נתונים על השחקנים – מספר פגיעות\החטאות, ספינות שנשארו, זמן מהלך ממוצע.