**תרגיל 3 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 – כניסה לשרת:**

בתחילת המשחק יוכל המשתמש לבחור לעצמו שם משתמש.

במידה והשם קיים במערכת יקבל התראה על כך.

**לאחר כניסה לשרת – לובי:**

המשתמש יוכל להכנס למשחקים קיימים ו\או לפתוח משחק חדש משלו בעזרת טעינת קובץ XML.

שלבי טעינת קובץ XML:

1. **Game Name** – בחירת שם למשחק (במידה והשם קיים תופיע התראה)
2. **Choose File** – העלאת קובץ המשחק בעזרת FileChooser.
3. **Upload File** – טעינת הקובץ והוספת המשחק לשרת.

שלבי כניסה למשחק:

1. **בחירת משחק** - בחירת משחק מתוך ה-Games List
2. **Start Game** – התחלת המשחק.
3. **Delete Game** – מחיקת המשחק, אפשרי אם אתה המשתמש שהעלה את המשחק.

**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.