מגישים : עמית טובים ת.ז. 040207847 [amit.tovim@gmail.com](mailto:amit.tovim@gmail.com)

דור אמר ת.ז. 301113403 [bndor.am@gmail.com](mailto:bndor.am@gmail.com)

הוראות הפעלה :

* פתח את הקבצים מן הכיווץ לספרית היעד .
* פתח את קובץ readme זה וקרא אותו.
* פתח את הקונסול תחת אותה ספריה
* הרץ NPM INSTALL
* פתח את קובץ index.html כדי להתחיל את המשחק.

הנחות יסוד

* אם שחקן מניח קלף טאקי, הוא מניח אחריו את כל הקלפים מאותו הצבע שיש לו. ואינו יכול להניח בסוף משנה צבע.
* לחיצה עם העכבר על הקלף העליון מהחפיסה – מושכת קלף מהקופה
* לחיצה על קלף מהקלפים של השחקן מניחה את אותו קלף בערימה
* לחיצה על STOP או PLUS מאפשרת אוטומטית ביצוע עוד פעולה של הנחת קלף או לקיחת קלף.
* לעבור בין מסכי המשחק בסוף כל משחק מתבצעת ע"י לחיצה על החצים למעלה.
* הפרדנו בין הקבצים השונים ע"י שמם תפקידם וכדי שיהיה קל יותר למצוא כל
* Game.component.js היא הקומפוננטה הראשית שמכילה את לוח המשחק בתוספת Navbar עם כפתורי פעולה ומידע על המחשק, Console שמציג את התנהלות המשחק ואת הפעולות שקרו, Loader וכו'
* בתוך תיקיית app יש חלוקה ל- api-models
  + כל הממשקים של המשחק,
  + Enums של כל המשחק
  + Shared זוהי תייקיה המכילה קומפוננטות משותפות (Reusable self contained) שמהוות את אבני הבניין של המשחק
  + Game – מכיל את כל קומפוננטות המשחק עצמו בצורה היררכית, כל קומפננטה מכילה קובץ עיצוב css וקובץ js שם מוגדר הריאקט קומפוננט
* בתוך תיקיית logic מבצעת הלוגיקה של המשחק (יצירת משחק חדש, ביצוע פעולות., העברת קלפים מחבילה לחבילה וכו')
* בעצם הפרדה זאת מהווה הפרדה טובה בין הלוגיקה ל-UI, תיקייתה logic מהווה בסיס לשרת.
* התקשורת בין ה- UI ללוגיקה מתבצעת בעזרת שליחה וקבלת promises