**Играта Get 15(събери петнадесет)**

1. Правила
   1. Ти и твоят опонент, избирате поне едно число един след друг, като всяко число може да бъде избрано по веднъж.
   2. Могат да бъдат използвани единствено числата от едно до девет.
   3. Първият играч, който избере три числа с общ сбор петнадесет, печели.
2. Идея за решаване на този проблем
   1. Използване на Джава приложение, в което ще пазим числата на играчите, и ще спрем приложението, когато един от двамата победи.
3. Ключови моменти
   1. Използване на Класове и Интерфейси
      1. Създаваме си класовете CallBackImpl, Get15Impl, както и съответните им интерфейси CallBack и Get15Interface.
   2. Интерфейс CallBack
      1. В него създаваме фунцкиите – takeTurn, notify и choose.
      2. takeTurn – служи за информация, кой играч е наред.
      3. notify – служи за предаване на информация в текстов вариант.
      4. choose – служи за правенето на ходове.
   3. Интерфейс Get15Interface
      1. Съдържа функциите connect и myChoice.
      2. connect – служи за създаване на сървър.
      3. myChoice – служи за правенето на ход от конкретния играч.
   4. Клас CallBackImpl
      1. Развива логиката на фунцкиите в CallBack.
   5. Клас Get15Impl
      1. Развива логиката на фунцкиите в Get15Impl.
      2. Служи за създаването на сървъра, в който се създават и двамта нови играчи. Сървъра съдържа основната инфорамция, която приложението извършва.
   6. Използването на контролер, тест метод и JavaFX приложението
   7. Тест метод
      1. В нашето приложение тази фунцкия извършва класът Get15ClientApp, чрез който създаваме нашите клиенти(играчи).
      2. Неговата фунцкия освен да създаде клиентите е и да стартира JavaFX приложението.
   8. JavaFX приложението
      1. За да създадем JavaFX приложението, създаваме fxml файл, който отваряме чрез приложението SceneBuilder, където правим и интерфесът на приложението.
      2. fxml файлът съдържа информацията относно интерфейсът. Тук fxml файлът е наименован Get15ClientScene.
      3. За правилната работа с приложението, се използва контролер.
   9. Контролер
      1. Неговата работа се извършва от класът Get15ClientSceneControler.
      2. Там е развита локита за работа с приложението и е направена връзката между клиента и сървъра.
4. Правилно използване на приложението
   1. Приложението е разделено в две папки – server.app и client.app
      1. server.app – съдържа CallBack, Get15Interface, CallBackImpl, Get15Impl.
      2. client.app – съдържа Get15ClientApp, Get15ClientScene, Get15ClientSceneBuilder.
   2. Използване на приложението
      1. За да се стартира правилно приложението първо се стартира Get15Impl, за да създаде сървър.
      2. След това два пъти стартираме Get15ClientApp, за да създадем нашите двама играчи.
      3. В ClientApp на първият играч въвеждаме число в лентата Input и натискаме бутона Add, след което в лентата на първият играч ще излезе числото, което е въвел.
      4. Ако числото вече е въведено или не е в правилният диапазон, то няма да може да се добави и докато съответният играч не избере правилно число, то няма да се добави.
      5. В ClientApp на втория играч въвеждаме число в лентата Input и натискаме бутона Аdd, след което в лентата на втория играч ще се появи избраното число, а в лентата на първия ще се появи числото, което вече е въвел.
      6. Така докато един от двамата не победи или числата не свършат.