3. **ארכיטקטורת המערכת**

הפרויקט יהיה בנוי ממשחק אשר ישב על השרת, ושני מחשבים אשר יהיו הלקוחות, ויקבלו את התמונה מהשרת, וישלחו לשרת את הפעולות למשחק.

כל משתמש אשר תחבר למשחק, יבחר שם משתמש, והוא יהיה שמו במשחק. המשתמשים כאשר יגיע חיבור בין שני משתמשים, המשחק יתחיל.

למשחק כזה צריך שרת המחזיק את המשחק, ומשדר אותו לשני השחקנים האחרים, ושני לקוחות, שיפתחו GUI אשר יהיה מחובר לשרת, ובעזרתו יתחברו אחד לשני.

Server הלקוחות המשחק

משתמש 1

משתמש 2

המשחק

גישה לשרת

מקבל תמונה מהשרת

השרת מקבל ממנו לחיצה על המקלדת

תוצאה

כיוון הזריקה של הכדורים

עוצמת הזריקה של הכדורים

מהלך הכדור.