



משחק טריוויה

הצעה לפרויקט סיום בהגנת סייבר (רשתות מחשבים) לכיתה י"א
מרטין אלבצ'אן, י"א-1, ביה"ס איש שלום
מוגש לידי אופיר שביט

נושא – משחק טריוויה

קהל יעד – ילדים ונוער

תיאור פונקציונלי – משחק תחרותי בו המנצח הוא הראשון שעונה נכון על השאלה, או מי שעונה את התשובה הכי קרובה.

תיאור הלולאה הראשית – התוכנית מחפשת לקוח פנוי אחר בעזרת השרת, טוענת מהשרת שאלה, קולטת תשובה מהמשתמש בזמן הנתון ושולחת לשרת. הדבר חוזר על עצמו עד שמסתיים המשחק ומקבלת מהשרת את המנצח.

תיאור תרחיש אופייני (הדגמה):

שלושה צדדים: שחקן א' "אופיר", שחקן ב' "מרטין", צד ג' השרת.

אופיר -> שרת: שולח בקשה למשתתף במשחק בנושא א.

שרת: ממתין למשתתפים נוספים.

מרטין -> שרת: שולח בקשה למשתתף במשחק באותו נושא.

שרת -> מרטין: שחק עם אופיר.

שרת -> אופיר: שחק עם מרטין.

מרטין, אופיר -> שרת: ממתין לשאלה.

שרת -> מרטין, אופיר: מהי התוצאה של 2 בחזקת 6?

מרטין -> שרת: 64

אופיר -> שרת: 60

שרת -> מרטין, אופיר: מרטין צודק.

מרטין, אופיר -> ממתין לשאלה.

חוזר על עצמו עד y שאלות.

שרת - < מרטין, אופיר: מרטין צדק ב7/10 שאלות וניצח!

דרישות מינימום:



שרת ב־python



תקשורת ברמת socket ומטה



ריבוי לקוחות דרך threads



ממשק גרפי ב־pygame או tkinter