**Slither.io** Python Project

**הסבר כללי על המשחק :**

סליטר הוא משחק מרובה משתתפים שבו כל שחקן הוא נחש שמטרתו לגדול עד ידי אכילה של אוכל והריגה של משתתפים אחרים שמפילים אוכל רב במותם. שחקן מת כאשר הוא פוגע בזנב של שחקן **אחר**.

**הסבר כללי על מבנה הפרויקט:**

הפרויקט מחולק לשתי ישויות נפרדות, הלקוח והשרת.

**הלקוח** הוא צד המשתמש ועיקרו הוא לעדכן את השרת ברצונו של השחקן (לדוגמה שינוי כיוון, התנתקות...), לקבל את המידע על מצב המשחק מן השרת ולתת לנתונים ייצוג גרפי.

**השרת** הוא הצד העיקרי של המשחק. השרת מייצג את ישויות המשחק החדשות, מבצע חישובי, מקבל את רצונו של השחקן ומעדכן כראוי את הנתונים, ומקדם את המשחק. **כל החישובים הקשורים למשחק מבוצעים בשרת ועדכונים עליהם מועברים ללקוחות.**

**איך מפעילים/משתמשים:**

קודם כל צריך להיכנס לתיקייה של הקוד.

כדי להפעיל את המשחק צריך להריץ את הקובץ **run.bat** .

כדי להתחיל לשחק צריכים להתחבר לשרת.

כדי להתחיל **משחק מקומי**:  
**אפשרות ראשונה** היא ללחוץ על **singleplayer** וללחוץ **התחל**.  
**אפשרות שנייה** דומה לראשונה והיא ללחוץ על **multiplayer** וללחוץ על התחל.  
כרגע האפשרות הראשונה והשנייה מבצעות אותו הדבר, שניהן מרימות שרת על המחשב ומתחברות אליו.  
**אפשרות שלישית** היא להרים את השרת ידנית בעזרת הקובץ **run server.bat** ובמשחק עצמו ללחוץ על **multiplayer** וללחוץ על לחצן **התחבר**. לאחר מכאן המסך ישתנה ויפתח חלון שמבקש **כתובת** של שרת. בשלב זה אפשר להכניס את הכתובת 127.0.0.1 או localhost או כל כתובת אחרת שמייצגת כתובת מקומית. לאחר שהוכנסה הכתובת יש ללחוץ התחבר.

כדי להתחבר **למשחק קיים**:  
במשחק יש ללחוץ על **multiplayer** וללחוץ על לחצן **התחבר**. לאחר מכאן המסך ישתנה ויפתח חלון שמבקש **כתובת** של שרת. בשלב זה יש להכניס את הכתובת של השרת. לאחר שהוכנסה הכתובת יש ללחוץ התחבר.

**הערה חשובה**

כל הקוד של המשחק מאוחסן ב **Github** .

שם אפשר למצוא את הגרסה הכי מעודכנת של הקוד של המשחק ואפשר לראות איזה שינויים התבצעו.

**קישור ל Github :**  
<https://github.com/nadavfelman/Slither>