

משחק טריוויה

תיאור האפליקציה:

- משחק טריוויה תחרותי - משתמש נגד משתמש (ישנה אפשרות להירשם ולהתחבר למשתמש).
- בכל שלב במשחק יבחר המשתמש על איזו מדינה ברצונו להישאל, או לחלופין האם הוא מעוניין בשאלה כללית.
- השאלות יילקחו מתוך מאגר של סגנון שאלות, ויותאמו לארץ שהמשתמש בחר.
- לכל שאלה יהיו ארבעה תשובות אפשריות, שמתוכם רק תשובה אחת נכונה.
- למשתמש יהיה זמן מסוים לכל שאלה, ועל כל תשובה נכונה יזכה בניקוד בהתאם (כלומר הניקוד יהיה לפי קושי השאלה).
- במידה ונגמר הזמן למשתמש, או לחלופין המשתמש ענה תשובה לא נכונה, התור יעבור למשתמש השני והוא ינסה לזכות בנקודות, במידה וגם הוא ענה לא נכון עוברים שאלה.
- בכל אופן, גם אם משתמש ענה תשובה נכונה וגם אם לא, התור עובר לשחקן השני.
- המשחק מסתיים כאשר אחד המשתמשים שגה במספר מסוים של תשובות אשר יקבע מראש, ובנוסף אין לו אותו מספר שגיאות כמו יריבו. במידה ויש אותו מספר שגיאות, ממשיכים לשחק עוד סיבובים עד אשר משתמש אחד שגה והשני לא.
- בסיום המשחק, המשתמש בעל הניקוד הגבוה ביותר מנצח את המשחק.
- בנוסף, תופיע טבלת סטטיסטיקה, המראה את עשרת המשתמשים אשר קיבלו את הניקוד הכי גבוה במשחק.

חלוקת עבודה

בפרויקט שלנו 4 חלקים מרכזיים:

- UI (תמיר) – מכיל את כל המסכים במערכת (מדבר רק מול הBL)
- BL (ירון) – מכיל את לוגיקת המשחק, עובד מול נתונים בזיכרון. (מדבר רק עם הDL, מספק שירותים לUI)
- DL (תומר/עודד) – מכיל את כל התקשורת בין המערכת למסד הנתונים – שליפה/עדכון / מחיקה הוספה (מה שנצטרך), כלל הSQL מוכל בשכבה זאת. (מדבר עם הDB, מספק שירותים לBL)
- Data importer – רכיב תוכנה צדדי, שטוען את המידע מYAGO לDB שלנו. מספק פונקציה אחת החוצה, שנשתמש בה בDL שלנו (הקריאה לה יהיה תהליך מול UI – BL – DL (DATA IMPORTER))

ל"ז עקרוני – העבודה תתבצע בכלל המודולים במקביל אך עבור פיצ'ר בכל שלב.

יצירת שאלה – שבוע א' :

- UI – מסך הצגת שאלה.
- BL – יצירת שאלה רנדומלית עם תשובה נכונה ו3 שגיאות.
- DL – טעינת שאלה לאובייקט מתאים בזיכרון

שמירת תשובה –שבוע א':

UI – טיימר למענה על שאלה + מענה על השאלה (מענה במידה ולא לחץ על אף תשובה).
BL – בדיקת נכונות תשובה, ושמירה של המידע המתאים בDL, לוגיקת משחק של מספר טעויות שמותר וכל'
DL – שמירת תשובה עבור משתמש.

משתמשים – שבוע ב':

UI – התחברות, שמירת תוצאה.
BL – שמירת תוצאה, ומשתמש פעיל.

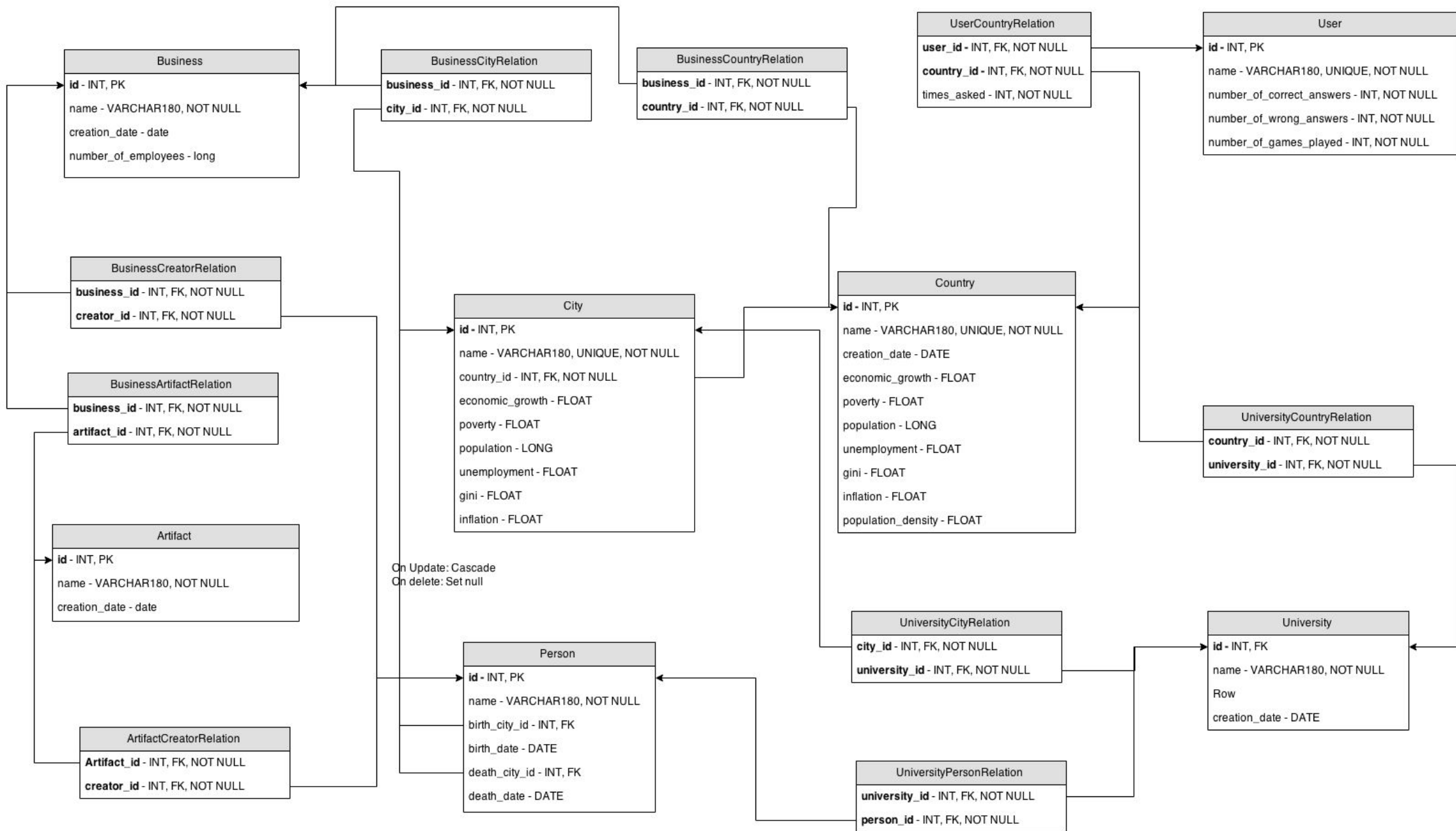
יצירת שאלה לפי מדינה – שבוע ג' :

UI – מסך בחירת מדינה.
BL - יצירת שאלה רנדומלית על פי מדינה.
DL – טעינת שאלה לאובייקט מתאים בזיכרון.

תיקון טעויות בשאלות – שבוע ג' :

UI – כפתור + מסך תיקון שאלה.
BL – עדכון טעות וקריאה לפונ' מתאימה בDL.
DL – עדכון בDB

בדיקות בשבוע ד'.



הערות:

1. שדות מודגשים הם PK
2. PK בטבלאות עבורם יש יותר משדה אחד מודגש - שני השדות ביחד הם.
3. אלא אם מצוין אחר מפורשות Cascade כל היחסים הם.