שמות המגישים :

עוז נשיא - 308484443 [oznasi1@gmail.com](mailto:oznasi1@gmail.com)

עמית דרור – 303042667 amitdr@mta.ac.il

Start game url 🡪 <http://localhost:3000/>

Port- 3000

הסבר על התרגיל :

תחילה אציין כי כל הרכיבים שאציין כרגע הם תתי רכיבים של GameMenu שבעזרתו מתאפשר השינויים הנראים לעין במסך בעקבות שינויי מצבו.

כאשר בשורת הניווט בדפדפן תוזן הכתובת שצוינה למעלה ייפתח תחילה מסך ההרשמה, לאחר הרשמה מוצלחת נעבור לחדר ההמתנה – WaitingRoom אחראית על ציורה על המסך.

ברכיב WaitingRoom נמצאים כמה מרכיבים עיקריים: רשימת השחקנים הפעילים כרגע ActiveUsers , אופציה ליצירת משחק Create Game , ורשימת המשחקים הזמינים כרגע GamesAvailable .

בעת כניסה למסך נעבור למסך השלישי ובו נתוני המשחק אליו נרשמנו – renderThirdScreen().

כל הנתונים במהלך הגלישה גם בחדר ההמתנה וגם לאחר שהמשחק החל מתעדכנים בצורת PULL כל 500 מ"ס.

לאחר שהמשחק מתמלא באופן אוטומטי יתחיל המשחק.

איך המשחק מתנהל בעצם? לפני רינדור הרכיב Game באמצעות הפונק' componnentWillMount מגדירים שם אינטרבל שיהיה אחרי לקחת כל חצי שנייה את כל הנתונים הנדרשים לשם השלמת רינדור הרכיב.

כל הבקשות מהשרת נמצאות במחלקה Controller שהיא למעשה אחראית על התקשורת בין ה client ל server במהלך המשחק. כל נתון שצריכים מבקשים מהשרת , ובמחלקה זו ייעשה SetState לשדה המתאים.

2 תקלות מינוריות אשר לא מפריעות למהלך המשחק:

כדי שיהיה יותר נחמד במהלך המשחק לכל דפדפן יש תמונה שמוצגת יחד עם הסטט' שלו, אך תמונה זו זהה בכל הדפדפנים. כמו כך בסוף המשחק מוצגות הסטטסיטקות לפי סדר המנצחים כך שלכל דפדפן תמונה ייחודית עכשיו. (יש חוסר התאמה בין התמונה במהלך המשחק לתמונה שמוצגת בסוף – רק לשם הוספת צבע מעט למשחק)

בעיה שנייה- כאשר שחקן הוכרז כמנצח ויצא אל הלובי חזרה(בזמן שהמשחק עדיין מתנהל) הוא יכול להירשם שוב למשחק חדש גם אם עדיין המשחק הקודם עוד לא נגמר, אך מופיע שם כפתור של חזרה ללובי שלא אמור להיות מוצג ממש בתחילת המשחק החדש, למעט זאת המשחק הנל יתפקד טוב)