**הצעה לפרויקט סיום יא**

משחק תלת מימדי בסגנון call of duty, בו כולם משחקים נגד כולם והמנצח הוא מי שמשיג כמה שיותר הריגות.

כל שחקן יהיה לקוח המתחבר לשרת אחד (מי שמריץ את השרת הוא לא שחקן). התקשורת תהיה באמצעות socket בשכבת התעבורה בשיטת UDP. הלקוחות ישלחו לשרת מידע כל זמן מאוד קטן (מאיות שנייה) המכיל את המיקום המדויק שלהם, את הכיוון אליו הם מסתכלים והאם הם מכוונים את הנשק או רצים/הולכים. השרת יעביר את ההודעות הלאה לשאר הלקוחות ברשת. מידע חשוב כמו ירי שבוצע על ידי מישהו, יישלח בשתי הודעות זהות על מנת להקטין את הסיכויים שהמידע ייעלם בדרך.

השרת יעבוד עם threads. יהיה thread שיאזין ויטפל בכל לקוח.

המשחק (אשר הלקוחות יריצו) ישתמש במנוע המשחק Ursina.