**گزارش کار پروژه‌ی توسعه‌ی سامانه بازی Quiz of Kings (نسخه متنی)**

### مشخصات کلی پروژه:

* **نام پروژه:** سامانه بازی Quiz of Kings (متنی)
* **هدف:** ساخت یک پلتفرم بازی نوبتی با سوالات اطلاعات عمومی، به‌صورت رقابتی بین کاربران با نقش‌های عادی و ادمین
* **زبان برنامه‌نویسی:** Python (قابل گسترش به رابط گرافیکی یا نسخه تحت وب)
* **پایگاه داده:** SQLite
* **ویژگی‌ها:** ثبت‌نام، ورود، مدیریت کاربران، مسابقه نوبتی بین بازیکنان، جدول رتبه‌بندی، ارسال و تأیید سوال، آمار و تحلیل دسته‌ها

### امکانات منوها:

#### 1. منوی اصلی:

* ورود
* ثبت‌نام
* خروج از برنامه

#### 2. منوی کاربران عادی:

* شروع بازی جدید (با سیستم matchmaking)
* ادامه بازی‌های نیمه‌تمام
* مشاهده رتبه‌بندی کاربران
* بررسی وضعیت امتیاز شخصی و نسبت برد/باخت
* افزودن سوال جدید
* مشاهده ۱۰ کاربر برتر
* بررسی دسته‌بندی‌های پرطرفدار
* خروج از حساب کاربری

#### 3. منوی ادمین:

* مشاهده لیست کاربران
* تغییر نقش کاربر به ادمین
* مسدود و آزادسازی کاربران
* مشاهده تاریخچه بازی‌های یک کاربر خاص
* تأیید یا حذف سوالات پیشنهادی
* بازگشت به منوی اصلی

### نحوه پیاده‌سازی:

#### 1. رابط کاربری:

* پیاده‌سازی با استفاده از منوهای متنی ساده در محیط CLI
* منوها بر اساس نقش کاربر بعد از ورود نمایش داده می‌شوند

#### 2. مدیریت کاربران:

* رمزها به‌صورت هش‌شده با Bcrypt ذخیره می‌شوند
* بازیابی رمز عبور با تایید ایمیل انجام می‌شود
* نقش کاربر در سیستم نقش‌محور و قابل ارتقا است

#### 3. سیستم بازی:

* بازی بین دو بازیکن با استفاده از matchmaking پیاده شده است
* هر بازی شامل ۱۰ سوال تصادفی است
* هر بازیکن پاسخ خود را نوبتی وارد می‌کند
* در پایان، سیستم به‌صورت خودکار برنده را تشخیص داده و امتیاز می‌دهد

#### 4. مدیریت سوالات:

* کاربران می‌توانند سوالات جدید پیشنهاد دهند
* سوالات پس از بررسی توسط ادمین تأیید یا رد می‌شوند
* سختی سوال و دسته‌بندی آن ذخیره می‌شود

#### 5. آمار و تحلیل:

* نمایش امتیاز کل، تعداد برد و باخت برای هر بازیکن
* نسبت برد/باخت و رتبه‌بندی کلی کاربران
* نمایش محبوب‌ترین دسته‌بندی‌ها بر اساس تعداد سوالات

### ساختار پایگاه داده:

شامل جداول زیر:

* **players:** اطلاعات کاربران (شناسه، رمز هش‌شده، ایمیل، نقش، وضعیت مسدودی، امتیاز)
* **categories:** دسته‌بندی سوالات
* **questions:** سوالات با سطح سختی، گزینه‌ها، پاسخ صحیح، نویسنده و وضعیت تأیید
* **games:** نگهداری اطلاعات بازی‌ها (دو بازیکن، نتیجه، زمان شروع و پایان)
* **rounds:** هر سوال از هر بازی و پاسخ هر بازیکن
* **player\_stats:** آمار کلی بازیکنان
* **MATCHMAKING:** نگهداری بازیکنان در صف بازی

### نتیجه‌گیری:

این پروژه یک زیرساخت کامل برای یک بازی پرسش‌وپاسخ نوبتی فراهم می‌کند.  
امکان گسترش آن به نسخه‌ی وب، اپلیکیشن موبایل یا رابط گرافیکی وجود دارد.  
معماری آن به گونه‌ای است که قابلیت توسعه ویژگی‌های بیشتر مانند چت، لیگ‌های فصلی و جوایز را نیز دارد.