

משימת X TO GET

מערכת ניהול וביצוע פעולות במשחקים "Get to X" על-ידי 2 שחקנים הפעילים בסביב מעגלי. בהפעלת היישום יבוצע תהליך סדרתי של רישום שני השחקנים המעוניינים לשחק במערכת. בסיום שלב רישום שני השחקנים למשחק – עוברים לשלב של ביצוע פעולות במשחקים. בשלב המשחקים – הלווחות של 2 השחקנים שנרשמו למערכת מופיעים בו זמנית על מסך ההיישום. בכל רגע – פועל רקلوح של שחקן אחד (לפי סביב מעגלי), והلوح של השחקן השני מושבת. משחק פעיל יכול לבצע רק צעד אחד במשחק שלו, ואז התור עובר לשחקן הבא אחריו. משחק "Get to X" עבר כל משחק מתחילה עם מספר אקראי בין 0 ל- 99.

המטרה בכל משחק "Get to X" היא להגיע למספר X (מספר היעד) במספר קטן של פעולות. הפעולות במשחק – 1+ (הוספה אחד), -1 (הפחיתה אחד), 2* (כפל בשתיים), 2/ (חלוקת בשתיים). בסיום כל משחק (הגעה ל- X – נרשם התוצאה (מספר הפעולות) של המשחק. המערכת כוללת גםلوح מרכזי המציג את השחקנים עם נתוני המשחקים שלהם (שם עד מספר סופי מספר נוכחי ועוד).

חלק הפיתוח

חלק ראשון - צד שרת אפשרות קבלה של מספר התחלתי ומספר יעד עבור כל משתמש מהשרת

חלק שני - צד לקוח - פיתוח המשחק כולל קריאה לשרת ופיתוח משחק עובד (ניתן להחליף בין החלקים שלישי רביעי חמישי)

חלק שלישי - הטעמאות עיצוב - אפשרות להשתמש בספריות קיימות

חלק רביעי - משלוח מייל למנהל של השחקנים, מי המנצח ובכמה צעדים ניצח.

חלק חמישי - כתיבה ללוג

```
User1: Sara Steps: 5 Win: false
User2: Rivka Steps: 5 Win: true
Date: 20/05/2025 11:22
```

```
User1: Rachel Steps: 11 Win: false
User2: Leah Steps: 11 Win: true
Date: 20/05/2025 11:25
```

טכנולוגיות

1. צד שרת יפותח בNODE + EXPRESS (יש לשים לב להרשאות דומיין)
2. צד לקוח יפותח בפרויקט
3. הטעמאות עיצוב פתוחה – כל אפשרות מתאפשרת, כתיבת CSS, עבודה והטעמאות ספריות עיצוב ועוד
4. חילוק של משלוח מייל תקבלו שם סיסמה HOST ומיל מנהל על מנת שאכן אפשר יהיה לשלוח