

משימת GET TO X

מערכת ניהול וביצוע פעולות במשחקים "X to Get" על-ידי 2 שחקנים הפועלים בסבב מעגלי. בהפעלת היישום יתבצע תהליך סדרתי של רישום שני השחקנים המעוניינים לשחק במערכת. בסיום שלב רישום שני השחקנים למערכת – עוברים לשלב של ביצוע פעולות במשחקים. בשלב המשחקים – הלוחות של 2 השחקנים שנרשמו למערכת מופיעים בו זמנית על מסך היישום. בכל רגע – פעיל רק לוח של שחקן אחד (לפי סבב מעגלי), והלוח של השחקן השני מושבת. שחקן פעיל יכול לבצע רק צעד אחד במשחק שלו, ואז התור עובר לשחקן הבא אחריו. משחק "X to Get" עבור כל שחקן מתחיל עם מספר אקראי בין 0 ל-99.

המטרה בכל משחק "X to Get" היא להגיע למספר X (מספר היעד) במספר קטן של פעולות. הפעולות במשחק – +1 (הוספת אחד), -1 (הפחתת אחד), *2 (כפל בשתיים), /2 (חלוקה בשתיים). בסיום כל משחק (הגעה ל-X – נרשמת התוצאה (מספר הפעולות) של השחקן. המערכת כוללת גם לוח מרכזי המציג את השחקנים עם נתוני המשחקים שלהם (שם צעד מספר סופי מספר נוכחי וכד')

חלקי 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 - הטמעת 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 בEXPRESS + NODE (יש לשים לב להרשאות דומיין)
2. צד לקוח יפותח בריאקט
3. הטמעת עיצוב פתוחה - כל אפשרות מתקבלת, כתיבת CSS, עבודה והטמעת ספריות עיצוב ועוד
4. לחלק של משלוח מייל תקבלו שם סיסמא HOST ומייל מנהל על מנת שאכן אפשר יהיה לשלוח