*ფიჩერები:*

*1. იუზერების რეგისტრაცია (საკუთარი)*

*2. არსებობს 3 როლი: გესტი, იუზერი, ადმინი.*

*3. საიტზე შესვლის შემთხვევაში ჰოუმფიეჯზე იჩითება მაგიდები სადაც ერთი მაინც მოთამაშე ზის.*

*4. გესტებს შეუძლიათ მხოლოდ თამაშის ყურება.*

*5. მაგიდა შეიძლება იყოს public/private*

*6. იუზერს შეუძლია თავისუფალ ადგილზე დაჯდეს.*

*7. იუზერს შეუძლია თავისუფალი ადგილი დაარეზერვოს მეგობრისთვის. ამისათვის უნდა ჩაწეროს მეგორბრის იუზერნეიმი და იმ ადგილზე შეეძლება დაჯდომა მხოლოდ ამ იუზერნეიმის მქონე იუზერს. შესაძლებელი უნდა იყოს რეზერვის გაუქმება. დარეზერვებულ იუზერს უნდა გამოუჩნდეს რომ მისთვის ადგილი არის დარეზერვებული. მწვანე ფიჩერი*

*8. მაგიდაზე 4 კაცის დაჯდომისთანავე იწყება თამაში.*

*9. თამაში მიდის კლასიკური წესების მიხედვით.*

*10. თამაშის დასრულებისთანავე შედეგი ინახება ბაზაში. (რა რასკლადი იყო, რომელი წყვილი რომელ წყვილს ეთამაშებოდა, რა შედეგით დასრულდა, კონტრაქტი).*

*11. შენახული ჩანაწერების მიხედვით დგება მოთამაშეების რეიტინგი.*

*12. არის გვერდი სადაც ჳამოწერილია მოთამაშეები რეიტინგის მიხედვით.*

*13. იუზერს უნდა შეეძლოს ახალი მაგიდის დამატება*

*შენიშვნა: ბევრი მაგიდა იყოს მწვანე ფიჩერი.*

**იუზერის რეგისტრაცია-ჩალოგინება:**

მენიუს ერთ-ერთ სვეტში იქნება პუნქტები "ჩალოგინება", "რეგისტრაცია".

ჩალოგინების გვერდზე არის ლინკი რეგისტრაზიაზე.

ჩალოგინებისას უნდა ვეურთიერთოთ იუზერს, რომ ასეთი იუზერი არ არსებობს, პაროლი არასწორია. რეგისტრაციაზე ლინკი ყველგან ჩანს.

რეგისტრაციის დროს ვეურთიერთებით იუზერს, რომ ასეთი მოკლე სახელით იუზერი უკვე არსებობს.

ბაზაში ვარეგისტრირებთ: მოკლე სახელს(\*) (ესაა იუზერ ნაემი), პაროლი(\*), სახელი, გვარი, მეილი(\*), ტელეფონის ნომერი, რეგისტრაციის დრო (თარიღის ჩათვლით), ადმინისტრატორია თუ არა - ამ მონაცემებიდან ნაწილი კლიენტს შეყავს, ნაწილს სისტემიდან ვიღებთ, ნაწილს ადმინისტრატორი ანიჭებს.

*ფიჩერები:*

*1. იუზერების რეგისტრაცია (საკუთარი)*

*2. არსებობს 3 როლი: გესტი, იუზერი, ადმინი.*

*3. საიტზე შესვლის შემთხვევაში ჰოუმფიეჯზე იჩითება მაგიდები სადაც ერთი მაინც მოთამაშე ზის.*

*4. გესტებს შეუძლიათ მხოლოდ თამაშის ყურება.*

*5. მაგიდა შეიძლება იყოს public/private*

*6. იუზერს შეუძლია თავისუფალ ადგილზე დაჯდეს.*

*7. იუზერს შეუძლია თავისუფალი ადგილი დაარეზერვოს მეგობრისთვის. ამისათვის უნდა ჩაწეროს მეგორბრის იუზერნეიმი და იმ ადგილზე შეეძლება დაჯდომა მხოლოდ ამ იუზერნეიმის მქონე იუზერს. შესაძლებელი უნდა იყოს რეზერვის გაუქმება. დარეზერვებულ იუზერს უნდა გამოუჩნდეს რომ მისთვის ადგილი არის დარეზერვებული. მწვანე ფიჩერი*

*8. მაგიდაზე 4 კაცის დაჯდომისთანავე იწყება თამაში.*

*9. თამაში მიდის კლასიკური წესების მიხედვით.*

*10. თამაშის დასრულებისთანავე შედეგი ინახება ბაზაში. (რა რასკლადი იყო, რომელი წყვილი რომელ წყვილს ეთამაშებოდა, რა შედეგით დასრულდა, კონტრაქტი).*

*11. შენახული ჩანაწერების მიხედვით დგება მოთამაშეების რეიტინგი.*

*12. არის გვერდი სადაც ჳამოწერილია მოთამაშეები რეიტინგის მიხედვით.*

*13. იუზერს უნდა შეეძლოს ახალი მაგიდის დამატება*

**საიტზე ნებისმიერი შემომსვლელი ჩალოგინებამდე არის გესტი**. იგი ხედავს მაგიდას და მასზე მიმდინარე მოვლენებს სრულად, მის განკარგულებაშია მენიუ, რომლის პუნქტები თავისი ქვეპუნქტებითაა:

სახლი, ჩალოგინება (რეგისტრაცია), წესები (თამაშის წესები, ვაჭრობის წესები, კომპენსაციის ცხრილი), რეიტინგები, ... , გამოსვლა.

**ჩალოგინების მერე გესტი ხდება იუზერი.** მას მენიუში დaმატებით უჩნდება პუნქტი: პროფაილი (პირადი მონაცემები, შედეგები). მაგიდასთან მიმართებაში სიტუაცია რჩება უცვლელი - იგი ხედავს ყველაფერს.

დამატებით, თუ მაგიდაზე რომელიმე ადგილი თავისუფალია, იუზერს შეუძლია დაჯდეს ამ ადგილას, დაბრონოს თავისთვის, დაუბრონოს სხვა იუზერს; დაჯდეს იმ ადგილას რომელიც მისთვისაა დაბრონილი. მას შეუძლია ყველაფერ ამის შებრუნებულის გაკეთება: გააუქმოს მის მიერ დადებული ან მისთვის დადებული ბრონი, ადგეს და მიატოვოს თამაშის მაგიდა (რა თქმა უნდა შუა თამაშში ამის გაკეთება არაეთიკური ქმედებაა, მაგრამ ტექნიკურად უნდა შეგვეძლოს). ყველაფერ ამისთვის შეიძლება იყოს ღილაკები, მაგრმა უმჯობესი მგონია მაუსის მარჯვენა ღილაკის მენიუს შემოტანა.

**მაგიდის შევსების შემდეგ:** ოთხივე მოთამაშესთან შუა ზონაში (ქვევით ვიტყვით რა არის ცენტრი, შუა და ახლო ზონა) ჩნდება ღილაკი "თამაშობთ?" და როდესაც ოთხივე დააჭერს ამ ღილაკს და ესთითოეულის დაჭერისდა კვალობაზე აისახება მაგიდაზე, ჩნდება ახალი დარიგება:

* მაგიდის ცენტრში ჩანს დარიგების ნომერი (ამ ეტაპზე შემთხვევით დაგენერირდება), ისტ-ვესტობა, დამრიგებელი, ზონალობა
* თითოეული მოთამაშის შუა ზონაში ზედა მარჯვენა კუთხეში ჩნდება წამზომი, დანარჩენი იქნება თავისუფალი - აქ შემდგომში განთავსდება განაცხადების ჯაჭვი დაახლოებით ასეთი სახით:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 ♣ | **PAS** | 2 ♥ | **X** | **PAS** | **PAS** |

* თითოეული მოთამაშის ახლო ზონაში მარცხნივ ჩნდება იმათთვის ვინც ყველაფერს უნდა ხედავდეს (ესენია გესტები და თვითონ მოთამაშე) კარტები გაშლილი "მასტებად" (მასტებად დალაგება ნიშნავს მარცხნიდან მარჯვნივ კლებადობის მიხედვით კარტების დალაგებას ჯერ ჯვრებისა, მერე პრობელი, მერე აგურები, პრობელი და ა.შ.), ვინც ვერ უნდა ხედავდეს (სხვა მოთამაშეები) იმათთვის გაშლილი კარტების დასტა გარეკანით ზევით, მარჯვნივ ყველასთან ჩანს სავაჭრო ბოქსი
* ისარი რომელიც მიმართული იქნება დამრიგებლისკენ. დამრიგებლისავე წამზომი ჩაირთვება და

**დაიწყო ვაჭრობა:** სავაჭრო ბოქსი გამოიყურება ასე:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 NT | 2 NT | 3 NT | 4 NT | 5 NT | 6 NT | 7 NT | **X** |
| 1 ♠ | 2 ♠ | 3 ♠ | 4 ♠ | 5 ♠ | 6 ♠ | 7 ♠ | **XX** |
| 1 ♥ | 2 ♥ | 3 ♥ | 4 ♥ | 5 ♥ | 6 ♥ | 7 ♥ |  |
| 1 ♦ | 2 ♦ | 3 ♦ | 4 ♦ | 5 ♦ | 6 ♦ | 7 ♦ |  |
| 1 ♣ | 2 ♣ | 3 ♣ | 4 ♣ | 5 ♣ | 6 ♣ | 7 ♣ | **PAS** |

როცა მოთამაშისადმი იქნება მიბრუნებული ისარი ეს ნიშნავს რომ მისი სიტყვაა. მის სავაჭრო ბოქსზე გაფერმკრთალებული იქნება ის განაცხადები, რომლების მას აღარ (სხვა მოთამაშეების ნათქვამზე მეტი განაცხადი უნდა გააკეთოს) ან ამ მომენტში არ (კონტრა შეიძლება მხოლოდ მოწინააღმდეგის ნათქვამ განაცხადზე, რეკონტრა კი მხოლოდ მოწინააღმდეგის მიერ ნათქვამ კონტრაზე) შეუძლია თქვას. მოთამაშე თუ მიიტანს მაუსს იმ განაცხადზე რომელიც ამ მომენტში ვალიდურია, განაცხადი იცვლის ფერს ან კონტური უბოლდდება ან ორივეს ერთად. ვალიდურ განაცხადზე მაუსის დაწკაპუნება ნიშნავს განაცხადის გაკეთებას. ინფორმაცია იგზავნება სერვერზე, იქ დგინდება მორჩა თუ არა ვაჭრობა,

* თუ არა: ფიქსირდება ახალი განაცხადი, ყველას ეგზავნება ინფორმაცია ამ ახალი განაცხადის შესახებ, ეგზევნებათ კორექტირებები მათ ბიდბოქსებში (სავაჭრო ბოქსი), ეგზავნებათ ვისი სიტყვაა (ისარი ვისკენ მიეთითოს და ვისი წამზომი ჩაირთოს) და ყველაფერი მეორდება
* თუ კი, მორჩა ვაჭრობა: ბაზაში ფიქსირდება ვაჭრობა, კონტრაქტი, გამთამაშებელი და

**ვაჭრობის შემდეგ მაგიდა** იღებს შემდეგ სახეს:

* მაგიდის ცენტრს ემატება წარწერა კონტრაქტისა და გამთამაშებლის შესახებ, აქვე იქნება ადგილე გამთამშებლის მიერ აღებული და გაცემული ხელების რაოდენობების აღსაწერად.
* თითოეული მოთამაშის შუა ზონაში ზედა მარჯვენა კუთხეში რჩება წამზომი, დანარჩენი იქნება თავისუფალი - აქ შემდგომში განთავსდება ხოლმე თითოეულ ხელში ("ვზიატკაში") ამ მოთამაშის მიერ შესული კარტი.
* თითოეული მოთამაშის ახლო ზონაში ცენტრში განთავსებულნი იქნებიან მოთამაშის კარტები იმათთვის ვინც მათ ვერ უნდა ხედავდნენ გარეკანით ზევით იმ რაოდენობის რამდენიც იმ მომენტში ყავს ხელში, ხოლო იმათთვის ვინც უნდა ხედავდეს ამ კარტებს დალაგებულს "მასტებად" და

**იწყება გათამაშება:** ის მოთამაშე რომლისკენაც ისარია მიმართული აკეთებს სვლას. ანალოგიურად ბიდბოქსისა კარტებთან მაუსის მიტანისას ის კარტები შეიცვლიან იერს(იხ. ბიდბოქსის შემთხვევა), რომელთა თამაშიც ამ მომენტში ვალიდურია, თუმცა განსხვავებით ბიდბოქსისა კარტების გაფერკმთალება არ ღირს. ვალიდურზე დაწკაპუნება ნიშნავს ამ კარტის თამაშს. ინფორმაცია იგზავნება სერვერზე, იქ ვზიატკის პირველი სვლაა, ვზიატკის შუა (მე-2, მე-3) კარტია თუ მორჩა (მე-4 კარტია),

* თუ 1-ლია: ახალი ვზიატკა იხსნება, ფიქსირდება ახალი კარტი ვზიატკაში, კორექტირებები (წინა ვზიატკის კარტების ალაგება მაგიდიდან, გამოსული კარტი, მერე ვისი სვლაა, რა ვალიდური კარტები აქვს სვლისთვის, მომუშავე წამზომი რომ უნდა შეიცვალოს) ეგზავნება ყველას.
* თუ მე-2, მე-3-ა, ფიქსირდება ახალი კარტი ვზიატკაში, კორექტირებები (გამოსული კარტი, მერე ვისი სვლაა, რა ვალიდური კარტები აქვს სვლისთვის, მომუშავე წამზომი რომ უნდა შეიცვალოს) ეგზავნება ყველას.
* ვზიატკა მორჩა და გათამაშებაც მორჩა?
* თუ არა: ფიქსირდება ვინ მოიგო ეს ვზიატკა, კორექტირებები (გამოსული კარტი, მერე ვისი სვლაა-ვინც ვზიატკა მოიგო, მიემატოს ცენტრში ტაბლოზე გამთამაშებელმა თუ დაცვამ აიღო ეს ვზიატკა, მომუშავე წამზომი რომ უნდა შეიცვალოს)
* თუ კი,

**მორჩა გათამაშება:** გათამაშება ფიქსირდება ბაზაში, შედეგი (აღებული ქულა, კომპენსაციით ასაღები ქულა, სხვაობა, იმპები) ასევე დირექტივა კარტების ყველგან "მასტებად" გამოჩენის შესახებ, ღილაკები "თამაშობთ?" ჩნდება შუა ზონაში ) იგზავნება ყველგან.