**שמות המגישים:**

עידו אולמר 203428453

איציק ישר 302732029 [itzikyashar@gmail.com](mailto:itzikyashar@gmail.com)

**החלטות שונות:**

* עבור הסטטיסטיקה של מספר הפעמים ששחקן הגיע למספר דסקיות של שתיים – החישוב מתבצע עבור מספר התורות (תור כפי שהוגדר בתרגיל) שבו השחקן התחיל ממצב של שתי דסקיות.
* עבור הסטטיסטיקה של הזמן הממוצע הנדרש לשחקן לבצע מהלך – בכל תור הזמן המחושב הוא ממוצע הזמנים של השחקן עבור אותו משחק, כולל זמן הביצוע בתור הנוכחי.
* עבור הדרישה של רספונסיביות – כפי שנאמר בכיתה, דאגנו לרספונסיביות עד גודל לוח של 10X10.

**הסבר על פונקציות מרכזיות:**

**מימוש בונוסים:**

* בונוס 1 – מימוש התחלת משחק חדש + סטטיסטיקה נוספת לפי הדרישה. התחלת משחק חדש מתבצעת על ידי כפתור התחלת משחק (הרגיל). חישוב הסטטיסטיקה הנ"ל מחושבת בתור הממוצע של הזמן לביצוע המהלך בתור הנוכחי + ממוצעי הזמן לביצוע מהלך של כל המשחקים הקודמים.
* בונוס 2 – מצב מתלמד. את פוטנציאל הרווח הצגנו על הלוח עצמו בדמות שינוי צבעם של הדסקיות הפוטנציאליות לרווח לפי צבע השחקן המרוויח.
* בונוס 3 – בחירת גודל לוח. מומש על ידי כפתור של רשימה נגללת.
* בונוס 4 –