**­פרויקט מסכם – קורס עקרונות מתקדמים**

**לוחות זמנים**



* תיאור כללי

כל שבועיים תהיה נקודת ציון הכוללת תוכן ובונה בהדרגה את השרת.

יש לעבוד בצורה מסודרת ולבדוק היטב שכל שלב עובד כמו שצריך שכן לדבאג פרויקט ענק זה הרבה יותר קשה ובעייתי.

במידה ואתם לא סגורים על הפרוטוקול האפליקטיבי ומה קורה מתי, אפשר לחקור בעזרת wireshark את הקליינט והסרבר שאנחנו מביאים לכם.

* לוחות זמנים

נקודת ציון מספר 1 – תאריך יעד: (יוגדר על ידי המדריך)

* מעבר על מסמך עיצוב והבנה כללית של השרת
* תמיכה ביצירת קשר של מספר לקוחות בו זמנית (תמיכה ב-MT), הכנסת הודעות לתור ות'רד טיפול בהודעות
* התחברות + רישום. בלי DB אמיתי, אבל כן עם מבנה נתונים ששומר את היוזרים המחוברים וכולל תמיכה שהיוזר והססמא יהיו חוקיים ברישום.
* טיפול בחדרים – יצירת חדר, הצטרפות, בקשת רשימת חדרים, עזיבת חדר, סגירת חדר, בקשת יוזרים בחדר.

נקודת ציון מספר 2 – תאריך יעד: (יוגדר על ידי המדריך – שבועיים מנקודת ציון 1)

* טיפול בהודעות הקשורות למשחק – תחילת משחק, שאלות, תשובות, פידבק על תשובה, סיום משחק, עזיבת משחק. בהתחלה לעשות בלי DB ושזה יהיה עם שאלות פיקטיביות.
* הוספת DataBase לכל החלקים שהיו עד כה

נקודת ציון מספר 3 – תאריך יעד: (יוגדר על ידי המדריך – שבועיים מנקודת ציון 2)

* הוספת תמיכה בדוח היי-סקור
* הוספת תמיכה בדוח מצב אישי
* הוספת תמיכה בהצפנות

נקודת ציון מספר 4 – תאריך יעד: (יוגדר על ידי המדריך – ההגנה על הפרויקט)

* מפגש של הצוות עם המדריך בו תציגו את הפרויקט ותשאלו על כל מיני דברים בתוכו.
* רעיונות לשיפור בגרסאות עתידיות
* להוסיף קטגוריות לשאלות
* הוספת צ'אט בזמן משחק
* לדעת מי השחקנים היריבים בזמן אמת
* שחזור ססמא למייל
* שינוי שיטת הניקוד כך שתתחשב בזמן המענה
* הוספת אבטחת מידע לתקשורת (למשל שהתשובה לשאלה תהיה מוצפנת, הפידבק לשאלה יהיה מוצפן וכו')

בהצלחה!!!