Backend

בפרויקט טריוויה שאנחנו בונים יש משתמשים, חדרי משחק, ואוסף שאלות לכל משחק. את המידע על כל משתמש וההישגים שלו במשחקי הטריוויה שומרים במסד נתונים וכך ניתן להציג לכל משתמש את המצב שלו ואת המשתמשים הכי מוצלחים במשחק. את המידע על השאלות שומרים גם כן במסד הנתונים כך שיהיה אפשר להשתמש בשאלות שנשמרות וידועות התשובות אליהן בכל חדר. בפרויקט שלנו יהיה את האפשרות ליצור חדרים, כל משתמש יכול ליצור חדר עם תנאי משחק שניתן לשנות לבחירתו ולחדר הזה משתמשים אחרים יכולים להצטרף גם כן בשביל לשחק. את המידע בסיום משחק שומרים גם כן במסד הנתונים בצורה כזו שניתן לדעת לפי זה מי המשתמשים הכי מוצלחים מבחינת ניקוד.

הגרסה הראשונה של פרויקט הטריוויה תומכת בחיבור והרשמת משתמשים, ושמירה שלהם במסד נתונים ייעודי. הגרסה מורכבת ממספר רכיבים:

Serializer – אחראי על הפיכת ההודעות שהגיעו מהלקוח למידע שהשרת יוכל לעבד. בגרסה זו תומך בהודעות שגיאה, הרשמה וכניסה של משתמשים.

Deserializer - אחראי על "תרגום" הודעות שהגיעו מהשרת בצורת הודעת json להודעות מידע קריאות שניתן לשלוח למשתמש. בגרסה הזו תומך גם כן בהודעות הרשמה, וכניסה.

Server - השרת של משחק הטריוויה, תומך בחיבורים עם המשתמשים לפי השלבים בהם כל משתמש נמצא. בגרסה הזאת תומך בחיבור והרשמת משתמשים.

Communicator - אחראי על תקשורת וטיפול בלקוחות. מקבל לקוחות ומטפל בכל אחד מהם.

Database - מסד הנתונים, שכרגע שומר רק את את המידע על המשתמשים. השרת מתקשר איתו ויכול לרשום משתמשים חדשים ולקבל מידע על משתמשים קיימים.

Handler factory - מייצר למשתמש את המצב שבו הוא אמור להיות, ואחראי על המעבר של משתמשים בין המצבים השונים.

Login manager - אחראי על חיבור, הרשמה וניתוק משתמשים. שומר את כל המשתמשים המחוברים.