

On-line Preferansz

A projekt célja lehetőséget biztosítani a nagy múltú (és főként Erdélyben népszerű) preferansz kártyajáték kedvelőinek arra, hogy Interneten keresztül is gyakorolhassák hobbijukat.

A program funkcionalitásai, elvárások:

1. Felhasználók és jogok nyilvántartása
 - A játékba bejelentkezők számára létrejön egy felhasználói profil
 - Csak azok a felhasználók lehetnek aktívak, akiknek még van zsetonjuk. Amennyiben a zsetonok elfogynak a játékosok új zsetonok vásárlásával újraaktiválhatják account-jukat
2. „Előszoba” megvalósítása: a játék indítása után ez a felszín jelenik meg:
 - Láthatóak az on-line játékosok, és az, ha éppen játék közben vannak
 - Chat lehetőség
 - Lehetőség játékasztal létrehozására: 3 vagy 4 játékos bejelentkezése után az asztal létrehozója indíthatja a játékot. A játékasztal lehet:
 - privát: egy felhasználó létrehozza, és meghív másokat az asztalhoz
 - publikus: egy játékos létrehozza, ettől kezdve bárki csatlakozhat, amíg a helyek be nem telnek
3. Kártyaasztal megvalósítása:
 - A játékalap kezelése: mindenik asztalhoz hozzátartozik egy alap: ezt az asztal létrehozója állíthatja be, a többiek azzal hagyják jóvá, hogy csatlakoznak az asztalhoz (privát asztalok esetében a meghívónak tartalmaznia kell ezt az információt, publikus asztalok esetében látható kell legyen), ez az érték a későbbiekben nem változtatható. A játék végén az alap függvényében készül az elszámolás a veszített/nyert összegek levonódni/hozzáadódni a játékosok számlájából/számlájához (a zsetonok számának aktualizálása a játékalap függvényében történik). Amennyiben a játék közben valamelyik játékos „fizetéseképtelenné” válik a játék véget ér.
 -
 - A kártyaasztal grafikus megjelenítése: mindenik játékos láthatja a saját kártyáit, illetve az aktuálisan lehívott lapokat (ezen kívül a felszín tartalmazhatja a többiek kártyáinak hátlapjait, az eddigi viteleket, valamint a talont és egyéb elemeket: eltelt idő stb.)
 - Bármelyik játékos megtekintheti az aktuális állást (a saját és a többiek „könyveléseit”)
 - A „könyvelések” vezetése automatikusan történik: mindenik leosztás után aktualizálódnak az értékek
4. Lapok leosztása:
 - Mindenik játékosnak a program 10-10 lapot oszt ki véletlenszerűen, 2 lap a talonban marad. Amennyiben 4 játékos van az asztalnál, valaki mindig kimarad (élőben ő lenne az osztó)
 - A lapok kiosztása két részletben történik: először 5-5 lap jelenik meg, ezután mindenkinek van 5 másodperc ideje, hogy jelezze, ha „fél kézből” szeretne játszani
5. Licitálás megvalósítása:
 - Amennyiben nem volt „fél kéz” a leosztást a licitálás követi
 - Az első körben a játékosoknak lehetősége van sorban növelni az aktuális licit értéket, játékot bemondani vagy passzolni.
 - Amennyiben az első körben nem volt játék bemondva a licit folytatódik, ellenkező esetben a játékot bemondó játékosoknak lehetőségük van megadni a játék típusát.

- A második körtől a bennmaradt játékosoknak (akik még nem passzoltak) lehetőségük van sorban növelni az aktuális licitértéket, vagy passzolni. Az utolsó bennmaradt játékos (legmagasabb licitérték) megkapja a talont és ő dönti el, az aktuális játék típusát (természetesen csak a licit függvényében lehetséges játékok közül választhat)
 - Egy-egy licit-bemondásra 10 másodperc idő van, ellenkező esetben automatikusan: passz.
6. Aktuális játék/játékos meghatározása:
- Amennyiben valaki jelezte, hogy „fél kézből” szeretne játszani, mindjárt ezután meghatározhatja, a játék típusát. Ha többen jeleztek, sorban mondhatnak típust, a „legnagyobb” játék az aktuális, az azt bemondó játékos játszik
 - Amennyiben a licitet valaki játék bemondásával nyerte az első kör után lehetősége van megadni a játék típusát. Ha többen vannak, sorban mondhatnak típust, a „legnagyobb” játék az aktuális, az azt bemondó játékos játszik
 - Más esetben a licitet nyert játékos megkapja a talont, – a talon ekkor mindenki számára láthatóvá válik – és lehetősége van ennek megfelelően lecserélni két lapot. A csere után ő határozza meg a játék típusát, ő játszik.
7. A játék típusok megkülönböztetése
- 9 különböző játéktípus létezik, az aktuális játék lemenedzselése a kiválasztott játéktípus szabályainak megfelelően kell történnjen
8. A játék menedzselése
- A játék típusának megfelelően a program kiválasztja a kezdő játékost, akinek lehetősége van egy lapot lehívni
 - A játékosok sorban beletehetnek egy-egy lapot az aktuális hívásba. A program csak az érvényes választásokat hagyja jóvá.
 - Akihez a vitel kerül, új lapot hívhat
 - A speciális játékokat (betli, szanadú, mízer, pikoló) bukás esetén a program automatikusan leállítja, és új leosztás következik
 - Egy-egy leosztás lejátszása után a program aktualizálja a „könyveléseket”, majd új leosztás következik
9. Kontra-licit
- Az első lap letétele előtt minden ellenfélnek lehetősége van kontrát bemondani. Amennyiben ez megtörténik, elindul a kontra licit: a játékos magasabb szintű kontrával válaszolhat, amennyiben ez megtörténik ellenfelének szintén lehetősége van a „kontra szint” növelésére, mindaddig amíg valaki elfogadja az aktuális szintet. Minden új kontra-szint az aktuális játékérték megduplázásához vezet.
10. Játék befejezése
- Mindenik játékos bármikor jelezheti, hogy be szeretné fejezni a játékot. Ebben az esetben – egy teljes környi leosztás után a játéknak vége, a program aktualizálja a felhasználók számláit és a statisztikákat
 - A játéknak ugyancsak vége szakad, ha valamelyik játékos fizetése képtelenné válik

A program kliens-szerver architektúrára épül: a szerver oldal feladata a felhasználók adatainak kezelése, az asztalok létrehozása, és a teljes játékmenet lekezelése. A kliens részen található az előszobának és asztalnak megfelelő GUI implementációja. A kliens oldal felelős a felhasználók/játékosok aktuális kéréseinek szerverhez való eljuttatásáért, valamint a szerver válaszai alapján a felszín/játékasztal frissítéséért.