

:READ ME

1. הזן :

2. בחר האם 16 או 2 או X :

- אם בחרת 16- מעביר מהקסדצימלי (בסיס 16) לבינארי
- אם בחרת 2- נמיר מבינארי להקסדצימלי
- אם בחרת X: נצא מן המערכת

3. אם הוזן 2:

- a. המערכת תבדוק האם המספר שהוזן תקין (אם יש ערך שונה מאפס או אחד, לא יהיה ניתן להמשיך)
- b. אם המספר תקין- המערכת תבדוק שכמות האיברים מתחלקת ל-4, אם לא, תוסיף אפסים משמאלו עד שיתחלק.
- c. יוגדרו מספר ערכים:
 - BitPos- המיקום בתוך רביעיית איברים
 - StartPos- בודק שעברנו על כל האיברים במספר
 - hexString- המספר ההקסדצימלי שיוחזר
- d. עבור כל מספר ברביעיית איברים:
 - נעלה בחזקת 2 את המיקום שלו ונכפיל בערך שלו
 - נסכום את כל הערכים שקיבלנו
- e. אם הערך שקיבלנו קטן מ-10: נוסיף אותו ל- hexString. אחרת- נמיר אותו לאות בעזרת שימוש בקוד ASCII ורק לאחר מכן נוסיף אותו ל-hexString.
- f. אחרי שעברנו על כל הרביעיות במספר שהוזן- נחזיר hexString

4. אם הוזן 16:

- קודם נמיר מהקסדצימלי לדצימאלי ואח"כ מדצימאלי לבינארי.
- a. המערכת תבדוק האם המספר שהוזן תקין (אם יש ערך שאינו מספר בין 0-9 או אות בין F-A, לא יהיה ניתן להמשיך)
 - b. אם המספר תקין נבדוק האם מדובר באות:
 - אם מספר -ישר נמיר לבינארי:
 - נחלק את המספר ב-2, נוסיף את השארית שקיבלנו למחרוזת return value ושוב את התוצאה נחלק ב-2 ונוסיף את השארית למחרוזת וכך הלאה עד שהתוצאה אינה מתאפסת.
 - אם אות- נמיר אותה למספר עשרוני באמצעות קוד ASCII (נחסר 55).
 - ואת המספר העשרוני נמיר לבינארי.

c.