מבוא לתכנות מונחה עצמים

שיעור 1 – היכרות ומבוא כללי

על הקורס

- מטרה: הקניית יכולות תכנון ופיתוח מערכות תוכנה מורכבות
 - .אמצעים: כלים טובים ועבודה קשה
- benmo@g.ariel.ac.il מרצה אחראי: פרופ' בעז בן משה
 - מרצים נוספים: ד"ר אראל סגל-הלוי, אודי לביא
 - תירגולים: רויטל מרבל, ספי ארליך
 - :אתר הקורס
- https://moodlearn.ariel.ac.il/course/view.php?id=57796
 - שעות קבלה: בועז יום רביעי 9-11, בחדר 5.2.11. אראל – אחרי השיעור, בכיתה או בחדר 11.3.13D.

שיעור 1 – סדר יום

- ●חלק א. היכרות
- ●חלק ב. מבוא לקורס: מתיכנות להנדסת-תוכנה
 - ●חלק ג. תיכנון מונחה עצמים: תרגיל כיתה
 - ●חלק ד. מטלות הקורס, מטלה 0

שלום שנה ב

- Java? C? C++? C#? Basic? Perl? :מי מתכנת ב: PHP? Python? HTML? Javascript? Shakespeare
 - ?Linux? Mac? Windows :ב מי עובד ב
 - ?מי אוהב לתכנת? מי מתכנת בעבודה? בשעות הפנאי
 - מה אתם זוכרים ממבוא לחישוב:
 - מחלקות, אובייקטים, קובצי טקסט, טיפול בשגיאות?■
 - מה אתם זוכרים מ**מבנה נתונים**:
 - Hashtable, Iterators עצים בינאריים, תכנות מונחה עצמים שיעור 1

מתיכנות להנדסת תוכנה

- מערכות תוכנה גדולות הן מורכבות מאד מאד
 מיליוני שורות קוד
- אנשים מצפים מתוכנה להיות חדשנית ועדכנית
 אי ודאות גדולה (לעומת הנדסת בניין למשל)
- אנשים מצפים מתוכנה להתמודד עם תקלות
 טעויות משתמש, תקלות חומרה, תקלות תיכנות

תיכנון נכון משפיע באופן דרמטי על זמן הפיתוח ואיכותו. בפיתוח תוכנה זמן = כסף.

התמודדות עם מורכבות של תוכנה

- 1) פירוק לרכיבים קטנים.
- . מועד בפני עצמו כל רכיב עומד בפני עצמו (2
 - . תיעוד כל רכיב בנפרד וכולם יחד.
 - 4) בדיקת כל רכיב בנפרד וכולם יחד.
- 5) תיכנות "מתגונן" -- להתכונן מראש לשגיאות של מפתחים אחרים. "לפני עוור לא תתן מכשול".
 - 6) שימוש ברכיבים קיימים ובדוקים קוד פתוח. לימוד תמידי. "ישמע חכם ויוסף לקח".

עקרונות תיכנון מונחה עצמים

:(encapsulation) כימוס (1

שילוב בין **מצב** להתנהגות.

מחלקה היא מפרט לעצמים – עם התנהגות זהה ומצב שונה. מימוש: לכל מחלקה יש משתנים (מצב) ומתודות (התנהגות). לכל מחלקה יש תיעוד צמוד ובדיקות צמודות.

:(information hiding) הסתרת מידע (2

הסתרת פרטי-המימוש של העצם מהעולם החיצוני כך שיהיה אפשר לשנות את המימוש בלי להפריע ללקוחות. מימוש: שדות פרטיים.

:(polymorphism) ריבוי צורה (3

מתודה עם שם אחד יכולה להתבצע בכמה דרכים שונות. מימוש: ממשקים וירושה.

נושאים עיקריים שנלמד בקורס

- 1) תיכנון הפיכת בעיה לאוסף של מחלקות.
 - 2) כתיבת קוד קל לתחזוקה: תיעוד ובדיקות.
- 3) שימוש בקוד קיים קוד של מתכנתים אחרים / קוד פתוח.
 - .שאלות בפורומים מקצועיים (4
 - 5) עבודת צוות, תיכנות בזוגות.

נושאים משניים:

- 1) תכונות מתקדמות של שפת Java
- Web, שפת Web, אפליקציות (2

תרגיל כיתה

אתם חלק מצוות העוסק בבניית לומדה לחקר פונקציות. תפקידכם בצוות: לבנות מחלקה שמתארת **פולינום**.

?מה פולינום יודע לעשות

- חיבור.●
 - €כפל.
- ערך בנקודה.
 - נגזרת. ●

איזה משתני-מצב יש לפולינום?

- ●מקדמים וחזקות.
- או: אוסף מונומים:
- ●כל מונום = מקדם וחזקה.

שלבי עבודה

- 1. תיכנון: תרשים מחלקות.
 - לכל מחלקה, כותבים:
 - 2. מחלקת-בדיקה.
 - 3. המחלקה עצמה.
 - .4 בנאי
 - 5. שדות פרטיים.
 - 6. מתודת toString.
- 7. מתודות נוספות: (א) מתודות קוראות, (ב) מתודות כותבות.
 - 8. **קריאת קוד –** מציאת באגים של המתכנת.
 - 9. **הגנת קוד** התגוננות משגיאות של המשתמש.
 - 10. סידור הקוד refactoring. כל הבדיקות נשארות!

מטלות הקורס - כללי המשחק

- תקבלו מטלה מתגלגלת מטלה אחת בחמישה שלבים.
 - בכל שלב תשפרו את המטלה הקודמת.
 - כל מטלה 10%. בחינה סופית 50%. ■
 - תירגול. המטלות ייבדקו ע"י המתרגלים במהלך התירגול.
 - אסור להעתיק (מסמכים), מותר לדבר (קבוצות דיון).
 - חובה לציין **מקור** של כל קוד שמשתמשים בו!
 - מותר לשאול שאלות בפורומים. אסור לקנות תרגילים.
 - על כל יום איחור "משלמים" 3 נקודות. ■
 - חריגים רגילים: מילואים, חופשת לידה, מחלה.

מטלה 0

- חוזרים לכושר: מתכנים מטלה בסיסית עובדת יהיה הרבה מקום לשיפורים בעתיד.
- צריך להבין את המטלה, להתנסות, לבצע חיפוש של פתרונות קיימים.
 - מטלה בזוגות.
 - מסמך כללי כתיבת קוד במוּדל. יוסבר בתירגול.
 - הגשה: בעוד שבועיים, בדיקה בתרגול! ■

מה למדנו היום

- "שלום שלום"
- מסגרת הקורס כללי המשחק
 - מוטיבציה לקורס
- חזרה: מחלקות, אובייקטים, קבצים, טיפול בחריגים.
 - 0 מטלה ■

עד השיעור הבא

- ,(java & eclipse) סביבת פיתוח נוחה ועובדת (java & eclipse),
 - (לא חובה) Linux מומלץ להתקין
 - מטלה 0: תתחילו לתכנן ולממש.
- אם יש שאלות תשאלו במוּדל, בשיעור הבא נערוך דיון □ בנושאים שיעלו.