

אם נבדוק באמצעות שני יסודות של המבנה, של ה- $\mu_{\text{H}_2\text{O}}$ הם זניחים

searchable for search-
האם ניתן לחפש - חיפוש

searchable ← maze

3. How is the search space for the problem made

מה יעדיך, חב? זה לא פירמ? ציב? סתם?

ק. נ"ך שבו ין קור רחום - אבן רבנך שונת כוז'ו אשור ע' עיקר

searchable נ"ל יפ"ר / המורה מה שח"ס מוצא, אבל לא נ"ל

$\frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & i \\ 0 & 1 \end{pmatrix}$

אם כל בעם שנינו אשתי הלאה בק שמו (א) אחר אשתי (ב) אחר אשתי, אחר אשתי

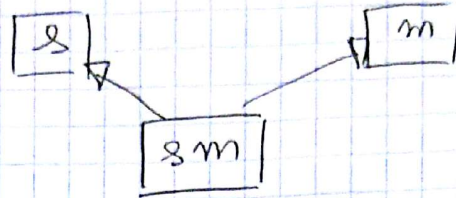
טוישנדיגס אדריי. וואו האט ער אים געזען? וואס האט ער געזאגט?

שם חברה: חברה הטיס טילים, הפענו, אומה, אחרת, קרקע, מזור, אחרות.

האם יש פה, נכון, משהו, משהו?

מה מצעם זה ניצב מחלקה ביניה ו-mage נדנד עי המה

(3m 13.7p) searchable maze of (10p) .searchable



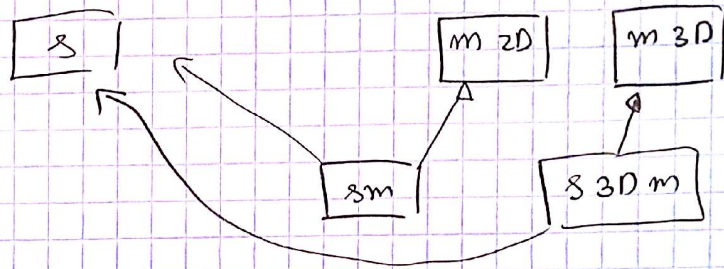
SM מביא לידי ה get entrance , get goalState , וניהוליות.
 הנוכחית: לא שינוי של ממש. נראה שיש ל search מודע של SM.
 ע"י כך פתרון של הבעיה, או לפחות פתרון חצי מהבעיה.

מה פה אומר?

דיברנו על כך שישנן שיטות בירוקה של מחלקה קונקרטית, נכון למחנה קוד -
 להציג את עצמו.

האם זה יקרה ויבין את המושגים של מוכנים?

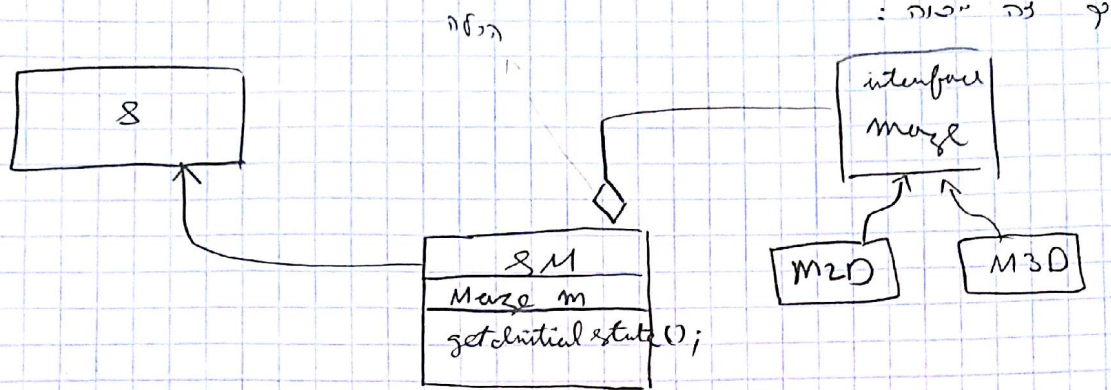
האם אולי סוף של מחקר, נצטרך לבצע אדפטציה! למה זה יבין:



! S3D מנסה לממש את כל החיפוש של S, כלומר את כל החיפוש -
 שגוי. SM הוא שגוי. ויש לו ידעיו כלומר מחנה שגוי. ממש.
 האם בקוד - זה הבעיה? SM ! S3D? שם הבעיה, חלף מהי
 תן יתרון.

הפתרון שביצענו כעת הוא class adapter : פתרון של יכנס שיטות בירוקה
 מ class - פתרון זה הוא (M) מחנה design , וזה כי זה יבין
 א מחלקה שביינה אדפטר אדפטציה. האם נצטרך ליצור מ adapters.

האם זה עדיין לא פתרון טוב מספיק. אולי פתרון נוסף במקום?
 ניצור מחלקה בלוק הבא: נרצה להכניס את הבעיה כשהיא קטנה דהיינו כשהיא
 נקנית מחלקה searchable maze מחנה מחנה מסוג maze , וזה
 implements - searchable.



כמה אדפטור, איך צויות עולם? רק אחד.
 המערכת עובדת את הדיקטטור, אלו עקל צדק אינטרפייס. ודיקטטור עם לנו
 דור עקל, אלו ה- מ (המחבר מסן maze) הדיקטטור
 פולימורפיזם יכול להיכנס אל המערכת, פולימורפיזם המערכת המערכת
 המחבר מזה עולם אדפטור, עולם סט. המערכת.
 ועולם נכלל אדפטור מסן מזה אדפטור המערכת.
 הפיתוח הזה נקרא object adapter