

## הבהרות על חלק ב של הפרוייקט:

1.

בספריית הקוד שלנו צרו חבילה בשם IO (מקבילה לחבילה algorithms) בתוכה, צרו מחלקה בשם MyCompressorOutputStream. מחלקה זו תירש את OutputStream ותקבל בבנאי שלה OutputStream. זה כמובן יחייב אתכם לממש את `void write (int b)` שימו לב לשניתן לדרוס גם את המתודה `void write(byte[] b)`.

כעת, צרו data member בשם out מהסוג OutputStream ותחלו אותו בבנאי עם מופע של OutputStream שקיבלתם. את write תממשו בהמשך באמצעותו.

הכוונה פה היא שתיצרו מחלקה שנקראת MyCompressorOutputStream היורשת מחלקה אשר קיימת כבר ב-java שנקראת OutputStream. בבנאי אתם מקבלים משתנה מסוג outputstream ומבצעים לו השמה לשדה מסוג outputstream ולשדה הזה תקראו out. במתודה הראשונה `void write(int b)` תוכלו לממש את המתודה בכך אתם משתמשים בפונקציה `write` של המשתנה out שהוא מסוג outputstream. המתודה השניה שתצטרכו לממש `void write(byte[] b)` (אין צורך לדרוס) מתודה זו יכולה להעזר במתודה `write` הראשונה. בנוסף, תצטרכו להוסיף מתודה של כיווץ תוכלו לקרוא לה `compress` או `decompress` (במקרה שאנחנו נמצאים במחלקה של `decompress`). במתודה הזו, תצטרכו לממש כיווץ בשיטה יעילה.

2. MyDecompressorInputStream ממומשת באותו הסדר כמו שהסברנו על MyCompressorOutputStream רק שהמשתנים שם הם מטיפוס אחר כלומר מטיפוס "inputstream". והמתודה היא קריאה כלומר `read`.

3. בחלק של ה-SERVER:

א. צרו ממשק בשם IServerStrategy ובתוכו חתימה של שיטה הנקראת serverstrategy כמו שראינו בתרגול 6 (תסתכלו במצגת של התרגול, החתימה היא אותה חתימה).  
ב. ServerStrategyGenerateMaze ServerStrategySolveSearchProblem הן שתי מחלקות שתממשו באותה החבילה ושתייהן ממשות בעצם את הממשק serverstrategy. זאת אומרת, הן צריכות לממש בצורה שונה את השיטה מהממשק.

4. במחלקה Server המבנה הוא אותו המבנה כמו שנלמד בתרגול 7 ותרגול בחלק של ה-Client:  
א. ניצור מחלקה בשם Client מבנה המחלקה הוא אותו מבנה המחלקה כמו שראינו בתרגול 6 למעט השם של השיטה שצטרכו לממש שהיא נקראת communicatewithserver את השם תקין תוכלו למצוא בקובץ בדיקות שנמצא בקובץ הפרוייקט.  
ב. ממשק IClientStrategy.  
שימו לב, שאתם לא ממשים מחלקות שממשות את הממשק הזה. תוכלו לראות בקובץ בדיקות שצירפנו לכם בטופס הפרוייקט שיש שם מימוש של הממשק הזה.