

שלב א' - תכנון הפרוייקט בקבוצות

עמוד GitHub

[לחץ כאן](#)

תכנון עבודה

פרוצדורת קלט

קולטת מהמשתמשים 6 מקטעים של 4 מספרים (קוראת גם לפרוצדורת בדיקת קלט) ומציבה את הקלטים בזיכרון.

הפעולה יורשת מקובץ Console.asm אשר מכיל פעולות "קונסול" כמו הדפסה, קלט מהמקלדת, שינוי צבע המסך וכו'...

עיבוד הקלט

פעולה שמעבדת את כל הקלטים של כל מקטע למערך דו מימדי.

המערך הדו מימדי יורש פעולות מקובץ Matrix.asm. בקובץ Matrix יהיו פעולות בסיסיות על מטריצה כמו סכום איברי המטריצה, הוספת איבר למטריצה, גישה לאיבר, פונקציית חיפוש וכו'.

הקובץ Matrix יורש מקובץ אחר Arrays.asm. המטריצה מורכבת ממספר Arrays שהקובץ Arrays.asm ייצור.

פעולות מתמטיות

יהיה לנו קובץ Math.asm אשר מכיל פעולות מתמטיות כמו להפוך תו למספר וכו'. למשל את התו 'f' נהפוך לערך ההקסה דצימאלי - F

לחכות לבקשה מהמשתמש - WaitForKey

מנווטת את המשתמש לפי קלט בודד, בעצם מחכה לקלט ומנווטת את המשתמש לפרוצדורה שהוא מחפש.

מימוש מערך חד מימדי - דגם

איבר ג'	איבר ב'	איבר א'	אורך מערך
0	0	0	3

מימוש מערך דו מימדי - דגם

איבר ד'	איבר ג'	איבר ב'	איבר א'	Length of Array	
0	0	0	0	4	Array 1
0	0	0	0	4	Array 2
0	0	0	0	4	Array 3
0	0	0	0	4	Array 4
0	0	0	0	4	Array 5
0	0	0	0	4	Array 6

יש לציין, שהמטריצה מתחילה קודם כל במערך אינדקסים (מערך של כתובות של תתי המערכים)

חלוקת עבודה

ניהול משאבים - אתגר שמואלי

* מנהל המשאבים יהיה אחראי על תכנון הפרויקט באופן הפרקטי - יבנה ויפתח את מודל המטריצה, מודל המערכים וינהל את המערכת.

* כותב את ה-Wiki.

* קבצי תפקיד:

MatrixP.asm, MatrixM.asm, ArrayM.asm, ArrayP.asm, Console.asm, Main.asm

פיתוח - אוהד חן

* המפתח יחבר את כל העבודה לכדי תכנית ראשית וינהל קשר ישיר עם המשתמש בתכנית.

* קבצי תפקיד:

Main.asm

יצירתי - Creative - יונתן שחטר

* ינהל את החלק היצירתי שהוא - מקלדת מדברת.

* אחראי על מערכת השמע.

* קבצי תפקיד:

Sound.asm, Main.asm, Sound Files (wma format)