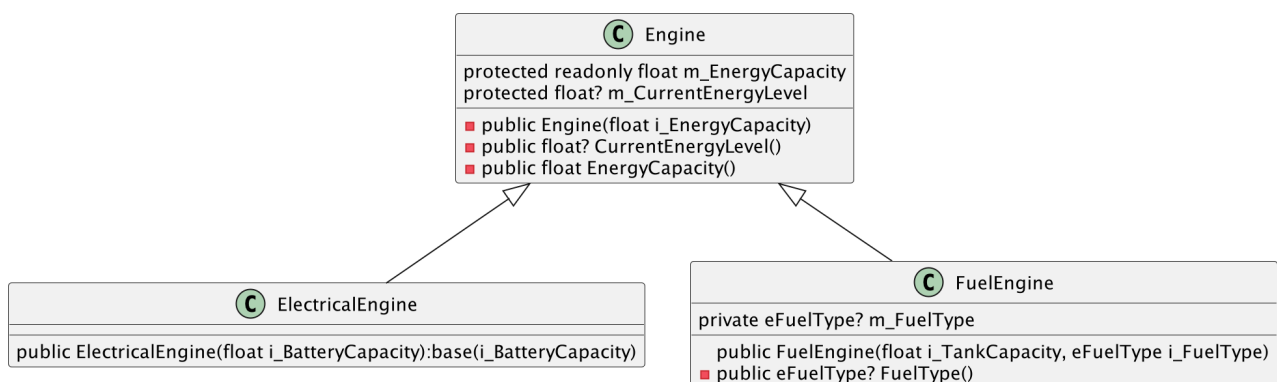


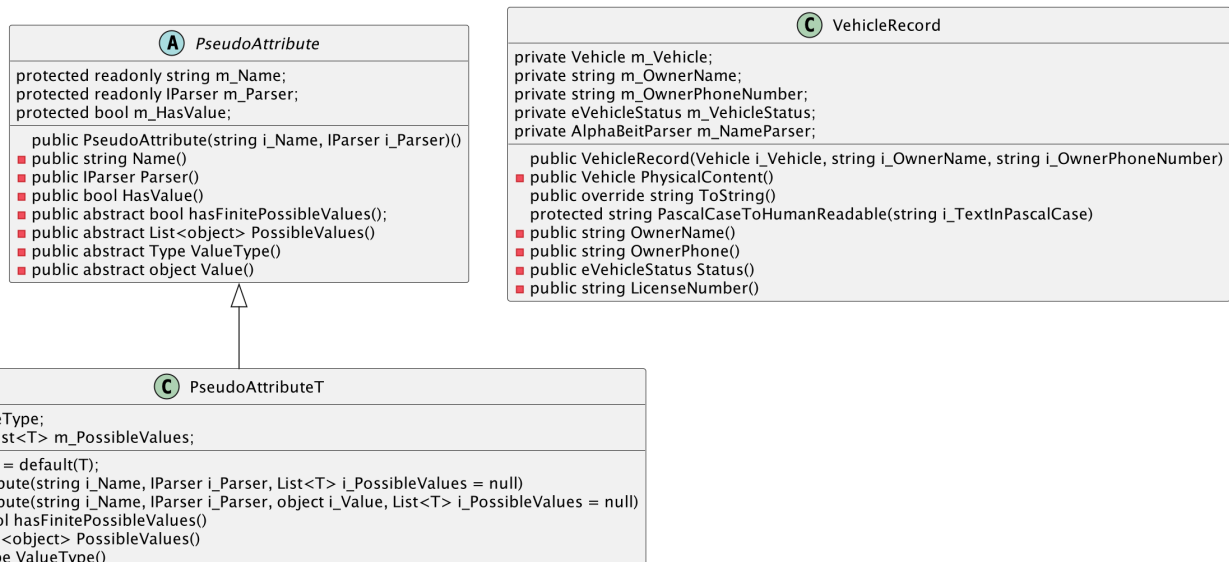
מסמך ארכיטקטורה:

הערה: לאורך כל השרטוטים ריבוע אדום מייצג Property ולא מתודה רגילה.

מחלקת Engine ויורשיה:



מחלקות תשתית:



E eFuelType
Octan98, Octan95, Octan96, Soler,

E eVehicleStatus
CurrentlyTreated, Repaired, Redeemed,

E eColor
Black, White, Red, Blue

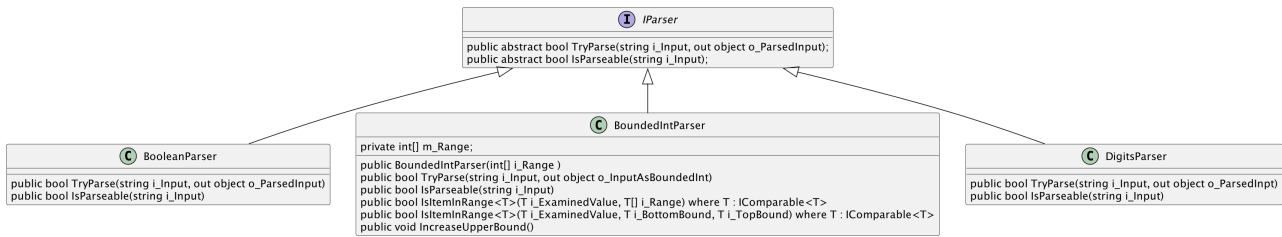
E eDoorsCount
TwoDoors, ThreeDoors, FourDoors, FiveDoors,

E eLicenseType
A, A1, A2, AB

הסבר על המחלקה PseudoAttribute

מחלקה לכאורה תכונה מסויימת של הרכב הנתון (או בעצם תכונה של כל אובייקט אפשרי). בדרך זו מספקת מטא-דאטה על המשתנה ואפשרת להתייחס אל כולם בצורה זהה. לכן לרכבים עצמם אין ציון של התכונות המיוחדות שלהם (צבע, מטען מקורר וכו') אלא הם מחזיקים מערך של PseudoAttribute וכך ניתן להדפיס תכונות אלו לכשנתבקש לכך. בנוסף כל תכונה מחוייבת גם ב - Parser. והוא אובייקט שמאפשר לוגיקת פרסור. כך יכול ממשק המשתמש להשתמש בחוקי הפרסור מבלי בכלל לדעת מה הם (אין צורך בכך). עולה השאלה האם באחריות התכונה להגדיר את חוקי הפרסור שלה? גם אם היא משומשת במחלקה לוגית בלבד? אז כן בהחלט זו אחריותה של תכונה להגדיר זאת, דיברנו על כך בהקשר של המתודה TryParse בשיעור. כחלק מתוכנה המקורית מסופקים כ - 10 פרסורים מובנים. הם יכולים לטפל במרבית סוגי הטיפוסים. יחד עם זאת, בהינתן שלרכב החדש שנוסף יש תכונה שאין לה פרסור מתאים, המתכנת יכול לכתוב אחד בכך להמנע מפועלות שינוי בקוד המקור. כך למעשה ענינו על הדרישה : המודל יאפשר אקסטנסביליות בהמשך.

הממשק IParser ויורשיו:



מחלקת Vehicle ויורשיה:

