1. Compile – המימוש הוא רק אצלנו או גם לשנות ב behavior?

תשובה- אסור לשנות כלום במחלקות אחרות רק באלו שנתנו לנו ליצור!. אפשר בבדיקות לקמפל ב workspace רק באמצעות compile: והוא יקרא כבר לפונקציה שיצרנו.

הפונקציה שיצרנו צריכה להיות ברמת המחלקה ולא ברמת ה instance.

1. ContractObject צריך לשמור את המתודות המיוחדות (,Pre,post..) ב methodDict שלו?

תשובה – הקומפיילר עצמו עושה את זה.

1. אם יש צורך לדרוס את on: של ContractEnforcer, ואם לא אז איך ניתך להגיע למתודות של ContractObject – (אנחנו חשבו לשמור את ContractObkect שEnforcer עוטף כשדה...)

תשובה – צריך להבין את המימוש של on: שנמצא ב instance של ObjectTracer. פחות או יותר – הוא יוצר ערך חדש של המחלקה של העצם הנעטף (או משו בסגנון.. לא הבנתי עד הסוף)

משימות:

1. צמצום doesNotUnderstand.
2. בדיקה איך רצים על עץ ירושה ומפעילים מתודות אם קיימות
3. איך גורמים לזה שהרסקיו פועל רק על המחלקה שקראה למתודה

אלגוריתם:

1. List של עץ הירושה (עד ContractObject – לא כולל)
2. הרצת בלוק של PRE לפי הקונטיינר של ההיררכיה (ממני לראשון שיורש..):
   1. אם קיים PRE נריץ אותו ונסמן אם לא קפצה חריגה

בסוף הריצה על ה PRE – אם קיים PRE שלא זרק חריגה נמשיך, אחרת נזרוק חריגה (כמו במקורית) נזרוק חריגה בעזרת ContractFaild… עם פרמטרים שרלוונטים למחלקה מקורית.

1. בדיקה אם יש למחלקה הנוכחית (לא בעץ ירושה) rescue
2. הרצת מתודה "מקורית" ובדיקת אקספשיין:
   1. rescue אם קיימת:

הרצת rescue והתנהלות כרגיל...(+בדיקה האם rescue עצמה זורקת חריגה)

* 1. Rescue לא קיימת:

נזרוק חריגה בעזרת ContractFaild… עם פרמטרים שרלוונטים למחלקה מקורית.

1. הרצת בלוק של פונק' post- ברגע שאחת נכשלת הולכים לבלוק של ON ASSERTION:

אם קיים עבור המחלקה המקורית rescue: