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 לפיאם 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).

1. בדיקה אם יש למחלקה הנוכחית (לא בעץ ירושה) rescue
2. הרצת makesound ובדיקת אקספשיין:
   1. rescue אם קיימת.
   2. Rescue לא קיימת.
3. הרצת בלוק של