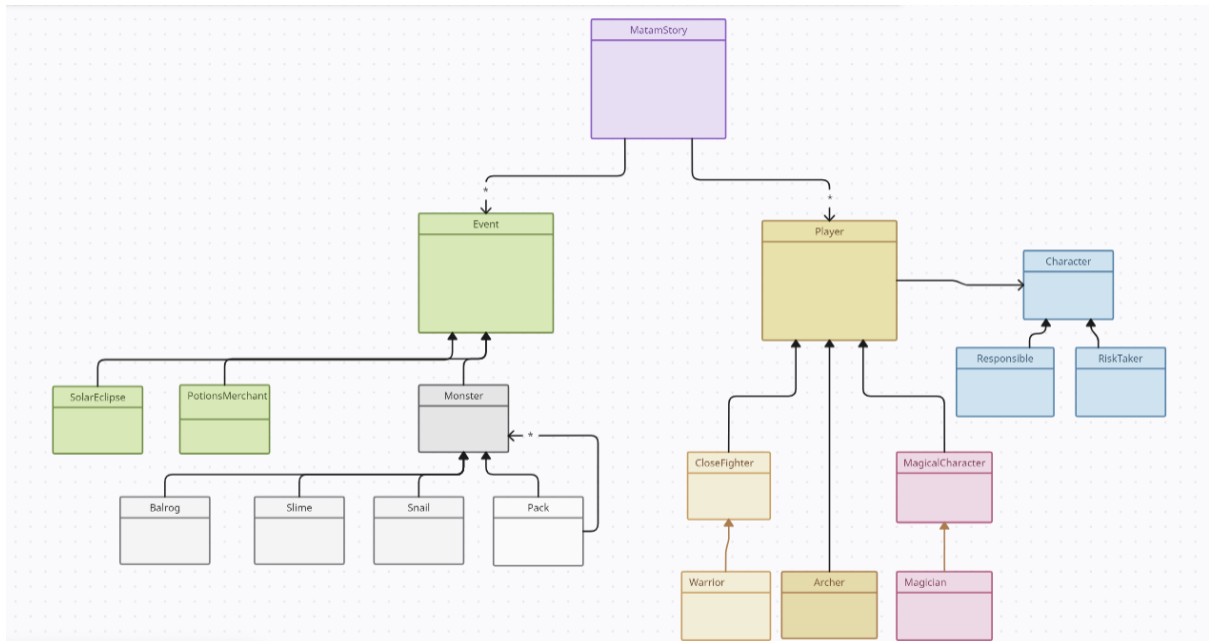


## תרגיל בית 4 - חלק יבש

1.



2. השתמשנו בcomposite בMonster עם Pack (החלק האפור) ובcombat and strategy בCharacter (החלק הכחול).

3. נצטרך רק להוסיף מחלקת rogue שתירש ממחלקת Player ותעשה override לencounter שחבר קיים בplayer, כך שאם הcombatpower גדולה פי 2 מיכולת הקרב של הדמות, היא לא תושפע, אחרת היא תפעל בהתאם להגדרת הקרב הרגילה.

4. בצורה פשוטה הדבר לא יתאפשר. כיוון שכל עבודה היא טיפוס בפני עצמו, על מנת ליצור עבודה חדשה נצטרך למחוק את השחקן הנוכחי ולהחליף אותו בשחקן חדש עם העבודה הרצויה. אם בכל זאת נרצה לעשות זאת, נצטרך להגדיר עבור כל אחת ממחלקות העבודות בנאים המקבלים טיפוס של המחלקות האחרות, ויוצרים מופע של המחלקה הנוכחית. העלות הנוספת מלבד זו היא שבמחלקה החיצונית בעת ההעתקה, לא נוכל להצביע על המופע באמצעות מצביע של מחלקת Player, שכן בנאי לא ניתן לדרוס. לכן נצטרך להצביע באמצעות מצביע של אותה מחלקת עבודה.

מימ:

