מאמר מחקרי – כותרות ובדיקות יחידה

מטלה זו נחשבת כשתי מטלות, ומזכה ב-8 נקודות. הצגת המטלה מזכה כרגיל ב-16 נקודות.

א. הכנה: מצאו ספריית קוד-פתוח שהאלגוריתם שלכם יכול להשתלב בה, והורידו למחשב שלכם באופן הבא:

- ;בגיטהאב (fork) מזלג
- שיבוט (clone) למחשב שלכם;
- כניסה לתיקיה של הספריה (cd);
- יצירת סביבה וירטואלית חדשה, כפי שהוסבר בהרצאה;
- התקנה תלוי בסוג הספריה בדרך-כלל יש להיכנס לתיקיה ולבצע התקנה "ניתנת לעריכה":
- pip install -r requirements.txt
- pip install -e .
- .pytest הרצת בדיקות-היחידה של הספריה בדרך-כלל על-ידי

ספריות רלבנטיות הן:

- networkx לאלגוריתמים בגרפים;
- לאלגוריתמי חלוקת מספרים;prtpy
 - fairpy לאלגוריתמי חלוקה הוגנת.

אם המאמר שלכם לא שייך לאף אחד מהסוגים, אז נסו למצוא ספריה מתאימה אחרת ודברו איתי.

- **ב. כותרות:** כתבו כותרות לאלגוריתמים במאמר שלכם, בהתאם למקובל בספריה שהורדתם (קראו את ההסברים ברידמי, והסתכלו על כותרות של אלגוריתמים דומים שכבר ממומשים בספריה). כותרת של אלגוריתם צריכה לכלול את:
 - הפרמטרים, והסוג של כל פרמטר.
 - סוג הערך המוחזר מהפונקציה.
 - תיעוד באנגלית הכולל את:
 - ס פרטי המאמר: כותרת, שמות המחברים, השנה, והקישור.
 - מספר האלגוריתם במאמר (במקרה שיש כמה אלגוריתמים).
 - מה האלגוריתם עושה בשורה אחת.
- אם אתם לא בטוחים שהאנגלית שלכם נכונה, כתבו גם בעברית, כדי שאוכל להבין למה התכוונתם.
 - השמות שלכם.
 - דוגמאות-ההרצה שהכנתם במטלה הקודמת, בפורמט doctest;.
 - מימוש ריק. •

לדוגמה:

def algorithm1(x:int, y: int, z: int)-> int:

"How to Add Three Numbers", by A. Uthor (1975), http://add.three.numbers.com Algorithm 1: accepts three inputs and returns their sum.

Programmer: Stu Dent.

Example 1: positive numbers >>> algorithm1(2,3,4)



ד"ר סגל הלוי דוד אראל

```
Example 2: positive and negative numbers
>>> x=2
>>> y=3
>>> z=-4
>>> algorithm1(x,y,z)
1
"""
return 0 # Empty implementation
```

ג. בדיקות: הוסיפו בדיקות-יחידה מקיפות בפורמט unittest או pytest לבחירתכם, כפי שנלמד בהרצאה. הריצו את כל הבדיקות (של סעיף ב ו-ג) בעזרת pytest, וודאו שהן לא עוברות.

- ד. **הגשה:** יש להגיש במודל:
- א. קישורים לקבצים שהוספתם (כותרת + בדיקות), בתוך הרפוסיטורי בענף שלכם.
 - ב. צילום מסך של הבדיקות בסביבה הוירטואלית.

