

**שמות המגשים:** יובל ויינשטיין ואופיר בן שוהם.

**תעודות זהות:** 208580613, 208642496.

## **תיאור תהליך בחירת הפרויקט המשותף**

כאשר נודע לנו שנעבוד בזוגות החל מתרגיל מספר שלוש, נפגשנו לשוחח על הפרויקטים שלנו על מנת לבחור פרויקט משותף שיהיה מוסכם על שנינו.

במהלך הפגישה, הסתכלנו על תרשימי ה UML אחד על של השני והסתכלנו על דרכי עיצוב הקוד השונים שלנו.

כמו כן, כל אחד הציג בפני השני דברים שלעניות דעתו נחוצים בפרויקט המשותף שלנו כך שהגענו להסכמות נרחבות, ופשרות הדדיות למען המטרה המשותפת - והיא עבודה על פרויקט משותף אחד, שיהיה מוסכם על כלל הצדדים.

בחרנו לשלב חלק מפרויקט אחד עם רעיונות מרכזיים ודרכי עיצוב קוד שהיו בפרויקט השני. עשינו זאת משום שלאחר הסתכלות נרחבת על הפרוייקטים, הגענו למסקנה שדרך העיצוב של אחד מהפרוייקטים יותר מונחית-עצמים ותאפשר יותר נוחות בשינוי קוד עתידי, במידת הנדרש.

למשל, מאחד הפרוייקטים לקחנו את השימוש ב Abstract class עבור Player, כך שגם מחלקת Human Player וגם מחלקת AI Player מרחיבים אותו. עשינו זאת על מנת לעשות את הקוד מותאם יותר לשינויים עתידיים, תוך כדי דגש מתמיד על עיצוב מונחה עצמים.

בנוסף לכך, לקחנו מאחד הפרוייקטים דבר ששינוי מאוד אהבנו והוא השימוש בפולימורפיזם בבחירת המהלך הבא - בין אם עבור בחירת המהלך הבא של ה AI ובין אם עבור בחירת המהלך הבא של ה Human Player. כאמור, עשינו זאת באמצעות שימוש ב Player abstract class וביצירת שני אובייקטים שהם מצביעים ל Player.

דבר זה, אפשר לנו גמישות יתר בפרויקט המשותף ואנו סבורים כי הוא יתרום לנו להמשך, בין אם בהבנה נרחבת של מהות הקוד, ובין אם בהתאמת הקוד העתידי בהתאם לדרישות המשתנות.

לסיכום, מבחינתנו בחירת הפרויקט המשותף הייתה משימה חשובה, ובה התחלנו לעבוד בצוות וזאת על מנת לבחור פרויקט אחד שיוסכם על שנינו כך שהוא יהיה המיטבי ביותר.