

## תכנון פרויקט סנסור

המשחק החל:

1. מוצג למשתמש תפריט מספרים לבחירת סנסור להצמיד לסוכן האיראני.
2. לכל סוכן איראני יש סנסורים מסוימים שהוא חשוף אליהם.
3. בהינתן בחירה של המשתמש של סנסור מסוים התכנית תבדוק אם הוא אחד מהרשימה של הסוכן.

$$y = 0$$

- אם כן – התכנית תדפיס למשתמש: קלעת ב-  $y+1$  מתוך  $x$  סנסורים הנדרשים.
- אם לא – התכנית תדפיס למשתמש: קלעת ב-  $y$  מתוך  $x$  סנסורים הנדרשים
4. אם המשתמש קלע בכולם התכנית מסתיימת ומודפס למסך: קלעת ב-  $x$  מתוך  $x$  סנסורים הנדרשים.

### 1. Class Agent:

שדות: שם, דרגה, רשימת סנסורים שהוא חשוף אליהם, מספר החולשות, דיקשנרי של מספר הסנסורים המוצמדים.

קונסטרקטור שבונה לכל סוכן את הדרגה שלו.

מתודות:

Setters יוצרות את הסוכן

AddToDict

GetMatchCount

### 2. Abstact Class Sensor:

שדות: סוג.

יצירת מחלקות של סנסורים שונים שיורשות מסנסור האב.

ובכל אחת יש פונקציית activate מותאמת אישית.

כלומר, האב מחייב השמה של ה- type (עייני קונסטרקטור) ומימוש של המתודה activate.

של סוג ENUM

### 3. Class Manager:

שדות : מופע של סוכן איראני, ניקוד, מספר תור.

פונקציה מקבלת את בחירת המשתמש שולחת אותה לפונקציית עיבוד שקוראת לפונקציות שעושה את החישובים.

ומדפיסה קלעת .... מתוך .... סנסורים.