

## تغییرات نسخه ۲ (A2-v2)

- تغییر نحوه غذا خوردن گاوها
- برای سادگی تمام ماه‌ها ۳۰ روزه هستند
- حذف دستورهای milk barband و milk cow n
- عوض شدن مقادیر مربوط به غذاها مانند درجه علاقه گاوها و میزان شیر تولید شده به ازای هر غذا
- صفر بودن ظرفیت اولیه انبار
- ترتیب چاپ غذاها در دستورهای status barband و status storage و تغییر نمونه‌های خروجی مطابق با این تغییرات
- اضافه شدن دستور add tank n
- اضافه شدن توضیحاتی به دستور feed barband
- اضافه شدن توضیحاتی به دستور status tanks
- اضافه شدن یک پیام خطا به دستور add storage food \_name amount
- اصلاح شدن دستور milk cow n m
- اضافه شدن دستور end

## تغییرات نسخه ۳ (A2-v3)

- سؤال اول
  - تصحیح نوعی خروجی متد show در نمودار UML کلاس ShoppingCenter
  - حذف شدن متد equals از نمودار UML کلاس Product
  - اضافه شدن یک نمونه ورودی و خروجی
- سؤال دوم
  - تصحیح شیوه چاپ مهره‌های سفید و سیاه در متن سؤال از ۱ و ۲ به ۰ و ۱، مطابق با نمونه ورودی و خروجی
  - اضافه شدن نکته برگشتن به منوی اصلی پس از اتمام بازی به متن سؤال
  - حذف شدن عبارت players از خروجی دستور print players در متن سؤال و تطبیق یافتن آن با نمونه ورودی و خروجی
  - تصحیح خروجی دستور load game برای ورودی‌های غلط از invalid game به Invalid name
  - اضافه شدن یک نمونه ورودی و خروجی به سؤال، فایل این نمونه ورودی و خروجی به صورت متوالی نیز در بخش پرسش و پاسخ‌های کوئرا موجود است و به این کامنت نیز پیوست شده
- سؤال سوم
  - تصحیح دستور show ranks
  - اضافه شدن یک پیغام خطا به دستور move cow n m
  - ذکر یک نکته درباره افزایش وزن گاو در قسمت خوراک‌ها
  - وجود نداشتن امکان فروختن شیر فاسد و اضافه شدن پیغام خطای متناسب با آن به مستند سؤال
  - ذکر این نکته که گاوها روز اضافه شدن به گاوداری گرسنه نیستند
  - اضافه شدن دو نمونه ورودی و خروجی به سؤال

## تغییرات نسخه ۴ (A2-v4)

- اضافه شدن یک تست‌کیس به سؤال ۱
- تصحیح جابجایی اعداد مربوط به رنگ‌ها در بازی اتللو در متن سؤال ۲

- ذکر این نکته که پس از بردن یک بازی توسط یک بازیکن دیگر نیاز به چاپ کردن نقشه (نقشه پر شده) نیست و کافی است که پیام مربوط به پیروزی بازیکن پیروز چاپ شود در سؤال ۲
- ذکر این نکته که گاوها روزی که به گاوداری اضافه می‌شوند سنی برابر با ۰ دارند و گرسنه نیستند به سؤال ۳.