מבנה ותיעוד( )1עליכם להכין את תיעוד קוד המערכת בעזרת מנגנון .Javadocהתיעוד כולל את תיאור  
מבנה התוכנה ומרכיבי ממשק המשתמש. יש לתאר את המחלקות וכל מרכיביהן.  
( )2מרכיב המבנה בציון סעיף זה מתייחס לחלוקת הקוד ל- Packagesבהתאם למודל שהוגש  
במטלה :2  
• יש לציין במפורש במלל ( )textהאם נוספו שינויי מבנה בקוד ביחס למודל Package  
Diagramשהוגש במטלה 2או לא. אם יש שינויים, יש להצביע עליהם ולתאר במלל מהם  
השינויים - תוך התייחסות פרטנית לשמות ה- packagesוה- classשמומשו בקוד

**תשובה:**

בהסתכלות חוזרת על מבנה ה package שתכננו, ניתן להבין מיד כי נעשו כמה שינויים במהלך העבודה על הפרויקט ומימושו בקוד.

ניתן להסתכל על הפרויקט כולו כשני חלקים עיקרים – צד שרת (סרבר), צד לקוח (קליינט).  
בנוסף במימוש הפרויקט הסופי קיים חלק שמהווה מרכיבים משותפים לשני צדדי המערכת (קליינט-סרבר). חלק זה נקרא shared ובו מחלקות ה enteties וה controllers שלהם, ועוד.  
בנוסף נעשה פרויקט שימוש חוזר במרכיבי קוד מוכנים ומוכרים כמו בframework OCSF אותו למימוש תצורת שרת – לקוח, דרייבר לעבודה עם MySql דרך שפת java, JDBC וכו.

עיקר מבנה ותוכן ה package נותן בתוצר הסופי כפי שתכננו מלכתחילה, הפרויקט תוכנן ועוצב על פי תבנית עיצוב ECB ולכן יש לנו package בשם enteties, Package בשם controllers, ו package בשם gui אשר מהווה את מרכיב ה Boundery.

המימוש הפרויקט נעשה שימוש נרחב בקבצי fxml אותם יצרנו באמצעות תוכנה SceneBuilder וכן קבצי CSS המשמשים לעיצוב המסכים והקומפוננטות FX. עבור מרכיבי אלו, יצרנו package נפרד בשם fxml לשם נוחות, הן בצד שרת והן בצד לקוח.

במרכיב המשותף במערכת (shared) הוספנו package שאינו נכלל בתכנון הראשוני של המערכת.   
משמעותו של ה package הנ"ל הוא תקשורת בין השרת ללקוח ולהיפך – זאת נעשה באמצעות מחלקת Msg ייעודית אשר מימשנו כך ש objectים מסוגיה יכללו את כל המרכיבים שברצוננו על ציר התקשורת שבין הסרבר והקליינט.