### תיאור קצר של הפיצ'רים שבחרנו לממש בתרגיל הקודם:

* **Smart post:** פיצ'ר זה מאפשר למשתמש לפרסם הודעה לחתך מסוים של החברים שלו. החתך נקבע לפי מספר פילטרים שהמערכת מאפשרת כגון: בחירה לפי מין, בחירה לפי מצב משפחתי (רווק, נשוי וגרוש), בחירה לפי גיל (מעל/מתחת לגיל 18), בחירה לפי עיר מגורים. על המשתמש לבחור באיזה מבין הפילטרים הוא רוצה להשתמש (אחד או יותר). לאחר שהמערכת תבצע את הפילטור היא תציג למשתמש את החברים שנבחרו. ברגע שהמשתמש יבחר לפרסם את הפוסט, המערכת תתייג את אותם חברים בפוסט.   
  את הפיצ'ר ניתן למצוא ב DesktopFacebook module תחת התיקייה CustomFeatures תחת התיקייה SmartFilter
* **Friendship match scale:** פיצ'ר זה מאפשר למשתמש לבחור את אחד מחבריו בפייסבוק המופיעים ברשימה ולחשב את מידת התאמתם ממספר בחינות: פרטים אישיים(עיר מגורים,סטטוס זוגי, תפקיד מקצועי אשר בו הם עוסקים בעבודתם הנוכחית), סגנון מוזיקה אהוב ומקומות בילוי מועדפים. המערכת מחשבת את אחוז ההתאמה של חברו עם המשתמש המחובר לאפליקציה ומציגה אותו.  
  את הפיצ'ר ניתן למצוא ב DesktopFacebook module תחת התיקייה CustomFeatures תחת התיקייה FriendshipMatchScale.

### תבנית מס' 1 –Static factory class

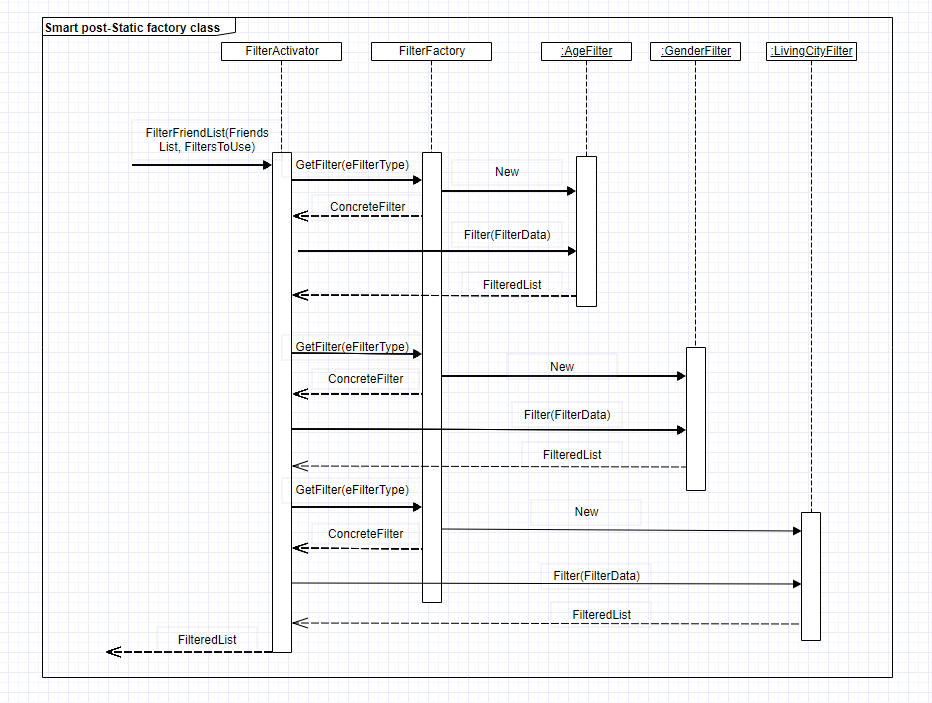
* סיבת הבחירה / שימוש בתבנית:

הסיבה שבחרנו להשתמש בתבנית זו היא שבמערכת ישנם כמה סוגי Filters שמאפשרים לנו לסנן חברים מרשימת החברים של המשתמש לפי פרמטרים מסוימים. כל filter ממש את הממשק IFriendsFilter. לוגיקת היצירה של כל filter נקבעת ע"י enum בשם eFilterType. השימוש כאן ב pattern של Static factory class בעצם מאפשר לנו להעביר את לוגיקת היצירה למחלקה נפרדת שאחראית ליצור את ה filter המתאים ולספק אותו למשתמש. בעצם הפרדנו את ההחלטה של איזה filter ליצור ואת היצירה עצמה מהקוד של ה client.

* אופן המימוש:

בחרנו לממש את pattern זה תחת ה smart post feature. יצרנו מחלקה סטטית בשם FilterFactory. המחלקה מכילה פעולה בשם GetCompatibleFilter שמקבלת פרמטר מסוג eFilterType ועל פיו מבצעת את ההחלטה איזה filter ליצור. המחלקה תחזיר אובייקט מסוג IFriendsFilter שתהווה מימוש קונקרטי של אחד מה- filters שבמערכת.

* Sequence Diagram



* Class Diagram

[class diagram שמתארת את המחלקות שלכם שמעורבות בתבנית (תיאור מלא שכולל Properties ו- Methods) והיחסים ביניהם (תאור מלא עבור כל יחס כפי שלמדנו בכיתה). עבור כל מחלקה שלכם, כיתבו מי המקבילה שלה (אם יש כזו) בתבנית (Pattern) שבחרתם

### תבנית מס' 2 – [שם התבנית]

* סיבת הבחירה / שימוש בתבנית:

[תיאור הסיבה / הצורך בשימוש בתבנית במערכת שלכם]

* אופן המימוש:

[תיאור המימוש והיכן ניתן למצוא אותו בקוד]

* Sequence Diagram

[sequence diagram שמציגה את התהליך שקשור לתבנית והאינטראקציה בין המחלקות]

* Class Diagram

[class diagram שמתארת את המחלקות שלכם שמעורבות בתבנית (תיאור מלא שכולל Properties ו- Methods) והיחסים ביניהם (תאור מלא עבור כל יחס כפי שלמדנו בכיתה). עבור כל מחלקה שלכם, כיתבו מי המקבילה שלה (אם יש כזו) בתבנית (Pattern) שבחרתם

### תבנית מס' 3 – [שם התבנית]

* סיבת הבחירה / שימוש בתבנית:

[תיאור הסיבה / הצורך בשימוש בתבנית במערכת שלכם]

* אופן המימוש:

[תיאור המימוש והיכן ניתן למצוא אותו בקוד]

* Sequence Diagram

[sequence diagram שמציגה את התהליך שקשור לתבנית והאינטראקציה בין המחלקות]

* Class Diagram

[class diagram שמתארת את המחלקות שלכם שמעורבות בתבנית (תיאור מלא שכולל Properties ו- Methods) והיחסים ביניהם (תאור מלא עבור כל יחס כפי שלמדנו בכיתה). עבור כל מחלקה שלכם, כיתבו מי המקבילה שלה (אם יש כזו) בתבנית (Pattern) שבחרתם

### עבודה אסינכרונית:

בחרנו להשתמש בעבודה עם multithreading בעת טעינת ה posts של המשתמש. את השימוש ב multithreading ניתן למצוא במחלקה UserProfileForm תחת הפונקציה fetchUserPostAsync. מטרת הפונקציה היא לטעון את ה posts האחרונים של המשתמש ולהציג אותם. הצגת ה post כוללת יצירת userControl חדש עבור כל post שמכיל בתוכו מכלול של פקדים לצורך ביצוע פעולות על ה post. השימוש בעבודה אסינכרונית ממומש באופן הבא:  
הפעולה fetchUserPostAsync מייצרת thread חדש האחראי לקבל את ה posts מפייסבוק , לייצר עבור כל אחד את ה userControl שלו ולהוסיף אותו ל panel המתאים ב UI. על מנת להוסיף את ה userControl של כל post ל panel הראשי של ה posts היה עלינו להשתמש בפונקציה invoke של ה panel על מנת שנוכל לשנות את פקד ה UI מ thread שהוא לא ה thread שיצר אותו.  
בחרנו להשתמש בעבודה אסינכרונית במקרה זה על מנת לאפשר למשתמש להמשיך להשתמש באפליקציה מבלי לחכות עד שכל ה posts שלו ייטענו. בעזרת multithreading שיפרנו את חווית השימוש של המשתמש.