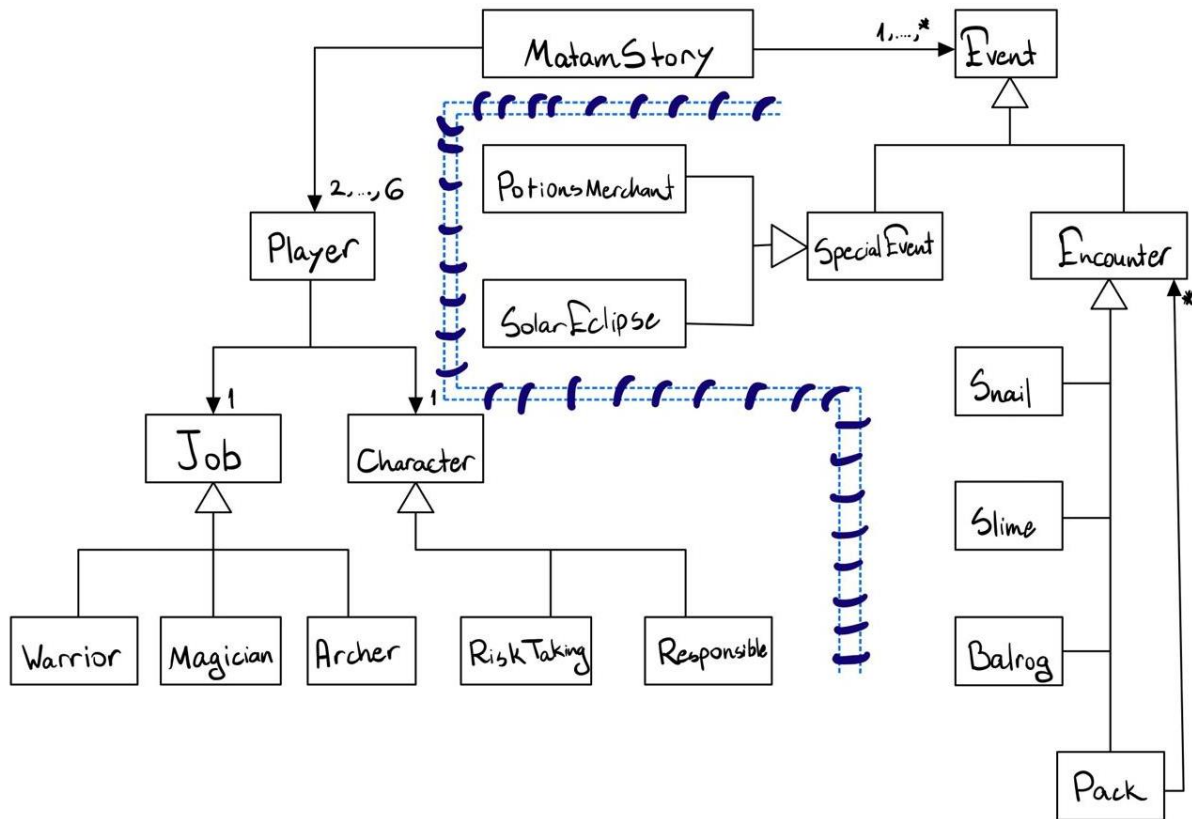


## ת"ב 4 – חלק יבש

שאלה (1):



שאלה (2):

1. Composite : במחלקה Encounter והיורשים ממנה. ה –  
 component היא המחלקה Encounter וה – composite היא  
 המחלקה Pack, כאשר כל "להקה" יכולה להכיל כל אחד  
 מסוגי המפלצות האחרות (מחלקות שיורשות מ – Encounter)  
 וכמובן הלהקה היא אירוע היתקלות בעצמה. שאר המחלקות  
 היורשות מ – Encounter הם – leaf.

2. Strategy : במחלקה Player, Job ו – Character. ה – context  
 היא המחלקה Player, וכל אחת מהמחלקות Job ו –  
 Character היא תבנית תכן Strategy (יחד עם המחלקות  
 היורשות מהם כמובן). כל שחקן יש לו עבודה וסוג אופי  
 מסויימים שמציינים אותו, וההתמודדות שלו עם האירועים

השונים שהם נתקל בהם במהלך המשחק מושפעת מהמתודות האלה (job ו-character). בשתי המחלקות Job ו-Character כל אחת מהמחלקות היורשות מהן היא strategy בתבנית התכן של מחלקת הבסיס שלה.

### שאלה (3) :

נייצר מחלקה חדשה בשם Rouge שיורשת מהמחלקה Job, אין צורך להוסיף למחלקה החדשה מתודות אחרות חוץ מהמתודות שהיא כבר מקבלת מהירושה. את השינוי שצריכים לעשות כדי לקיים את התכונה המצויינת בשאלה, נבצע את הדבר הבא - במימוש של הפונקציה playTurn שנמצאת במחלקה MatamStory, כאשר נתקלים באירוע היתקלות (מפלצת) נוסיף בדיקה לסוג עבודתו של השחקן, ואם השחקן היה גנב נשווה בין יכולת הקרב שלו ושל המפלצת שהוא נתקל בה, אם יכולת הקרב של המפלצת גדולה פי 2 מיכולתו של השחקן לא יחל על נתוני (מתודות) השחקן שם שינוי ונדפיס את תוצאת ההיתקלות המתאימה.

### שאלה (4) :

כן, ניתן לממש את הדרישה להוסיף אירוע בשם DivineInsporation שיגרום לשחקן להחליף את העבודה הנוכחית בעבודה רנדומלית חדשה. כדי לבצע דבר זה, יש להוסיף מחלקת מפעל (Factory) שתהיה אחראית על יצירת סוגי עבודות שונים. המחלקה הזו תוכל ליצור עבודה חדשה באופן אקראי כאשר האירוע מתרחש.

בנוסף, יש לעדכן את מחלקת Player כך שתוכל להחליף את העבודה הנוכחית בעבודה החדשה שנוצרת על ידי המפעל באמצעות הוספת מתודה (ממלץ שתהיה מתודה private).

ניתן לממש את הדרישה גם דרך המחלקה Job (למשל במתודה בתוך מחלקת Job לשינוי העבודה הנוכחית) אך אינו מומלץ, משום שזה יכול להקשות על תחזוקת הקוד ולהפוך אותו לפחות ברור. שמירה על אחריות נפרדת לכל מחלקה תסייע לשמור על הקוד מסודר ומובן.