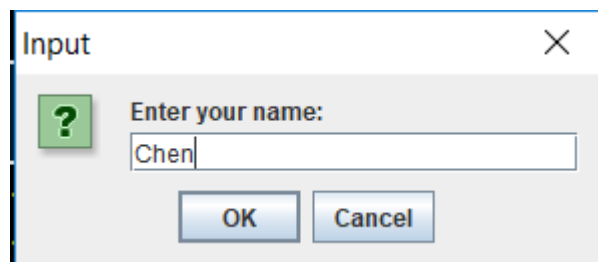


## נספח למטלה 4 – תכנות מונחה עצמים

בנוס שמומש - טבלת שיאים

אופן המימוש

בכל סיום משחק (הפסד של השחקן, השלמת המשחק) נשאל המשתמש האם ברצונו לשמור את תוצאתו בטבלת השיאים:



באפשרותו ללחוץ X ולהתעלם מההודעה או להקליד את שמו. לאחר שהקלט מתקבל הוא נשמר ברשימה מסוג `string` בשם `scoresList`. הרשימה בנויה בצורה הבאה:

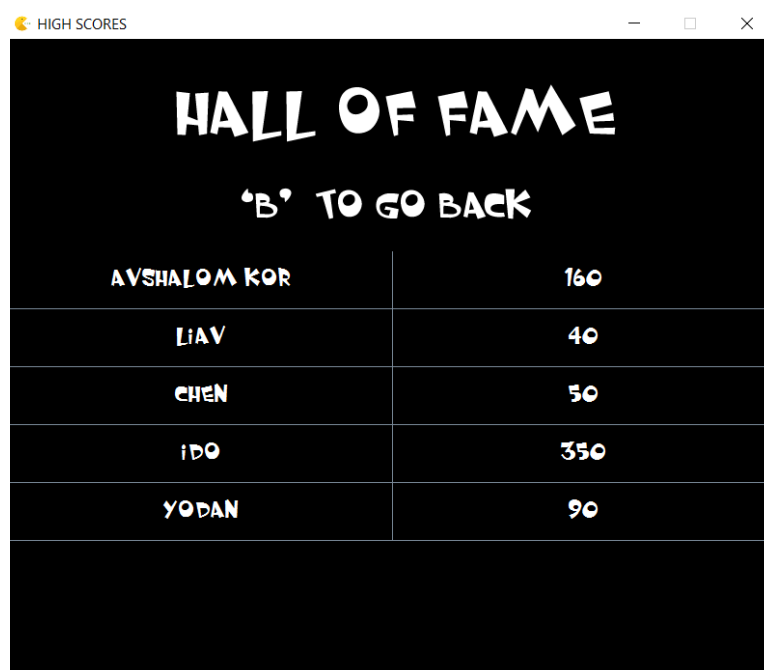
`[name1, score1, name2, score2, name 3, ...]`

הרשימה עצמה נשמרת ב-`serialization` כקובץ `bin` בתיקייה `\src\Resources` לאחר כל הוספה ומשוחזרת לזיכרון ב-`deserialization` כשהתוכנית עולה.

המחלקה `HighScores`

המחלקה `HighScores` מרחיבה את `JFrame` ותפקידה להציג בצורה גראפית את המידע שנשמר ברשימה. המחלקה יוצרת `JTable` שמחזיק את הנתונים מהרשימה (לאחר המרה מתאימה של האיברים ברשימה לצורה של שורות ועמודות).

הטבלה מוצגת לבסוף כך:



HALL OF FAME	
'B' TO GO BACK	
AVSHALOM KOR	160
LIAY	40
CHEN	50
IDO	350
YODAN	90