

מכללת הדסה, החוג למדעי המחשב

מבוא לתכנות מונחה עצמים והנדסת תוכנה

סמסטר א', תשפ"א

תרגיל 1

תאריך אחרון להגשה:

הנביאים – יום א', 08/11/2020, בשעה 23:59

שטראוס גברים – יום ג', 03/11/2020, בשעה 23:59

שטראוס נשים – יום ד', 04/11/2020, בשעה 23:59

מטרת התרגיל:

בתרגיל זה נתרגל את המונחים הבסיסיים בקורס, ובכללם מחלקות (classes), משתני מחלקה ופונקציות מחלקה (data members and member functions) בנאים (constructors) מציני גישה (access modifiers: public, private), תוך התאמה לממשק (interface) שנקבע מראש.

נתונים קובצי פרויקט וקבצים עם מספר פונקציות בסיסיות. נתאים את הפרויקט לשימוש עבורנו (שינוי שם הפרויקט בהתאם להנחיות ההגשה) ונוסיף קבצים עם המחלקות המוגדרות בהמשך. את הקבצים הנתונים **אין לשנות** בשום אופן, אלא אם צוין בפירוש אחרת. כלומר, את קובצי הקוד שקיבלנו, נגיש כפי שהם (למעט השינויים המותרים) כחלק מהתרגיל.

תיאור כללי:

בתרגיל נממש אובייקטים פשוטים של צורות גיאומטריות. נממש 4 אובייקטים: מלבן, משולש שווה שוקיים, משולש שווה צלעות, ומסגרת. בקבצים הנתונים קיימת תכנית (פונקציית main) שמשתמשת באובייקטים האלה ומציירת אותם על המסך.

פירוט הדרישות:

נכתוב 4 מחלקות (classes):

1. Rectangle – מלבן מקביל לצירים
 2. IsoscelesTriangle – משולש שווה שוקיים עם בסיס מקביל לציר ה-x
 3. EquilateralTriangle – משולש שווה צלעות עם צלע מקבילה לציר ה-x
 4. Window – מסגרת, כלומר מלבן בתוך מלבן (בצורה ממורכזת), שניהם מקבילים לצירים
- המחלקות צריכות להיקרא בדיוק בשמות האלה וכל אחת צריכה להיות מוגדרת בקובץ "h". בשם תואם. בהמשך יוגדרו הבנאים (constructors) והפונקציות הציבוריות במדויק עבור כל מחלקה. הממשק מוגדר בצורה מדויקת – **אין להשמיט או להוסיף פונקציות ציבוריות (public). החתימות של הפונקציות הציבוריות צריכות להיות בדיוק כפי שהן מופיעות בהגדרת התרגיל** (למעט מקומות שבהם מופיעים בתרגיל מספרים מפורשים מטעמי נוחות, אבל בפועל בתרגיל מצופה

שתשתמשו בקבועים (const) שתגדירו). **אין לחשוף משתנים פנימיים (data members)**, כלומר המשתנים חייבים להיות private. מותר להוסיף פונקציות עזר, אבל הן חייבות להיות או private או פונקציות חיצוניות (בדרך כלל בקובץ אחר).

בכל מובן אחר, נוכל להחליט בעצמנו כיצד לממש את המחלקות (בכפוף, כמובן, לכללי התכנות הנאות). לכן נוכל (ונצטרך) להחליט בין השאר:

- איזה מידע יש להחזיק בתוך האובייקטים?
- איך לייצג מידע זה? כלומר אלו data members יהיו ומה יהיה הטיפוס (type) שלהם?
- אלו פונקציות פרטיות (private) כדאי להוסיף?
- איזה שימוש חוזר (reuse) ניתן לעשות בקוד שכבר כתבנו ולהימנע מכפל קוד?

הערות וטיפים לגישה לתרגיל:

- כפי שהוזכר בתרגול, אין צורך להתעמק בקוד הנתון. יש בו שימוש ביכולות רבות שעוד לא הכרנו (אבל נכיר בהמשך הקורס), וחבל לבזבז על כך את הזמן. אם נבנה את המחלקות לפי ההנחיות, לא אמורה להיות בעיה. אם יש בעיית קומפילציה, השגיאות עצמן אמורות לספק מספיק מידע מה הפונקציות שאולי שכחנו לממש או שטעינו בחתימה שלהן וכדומה.
- כדאי להתחיל לממש את המחלקות לפי הסדר. בפרט, כדאי להתחיל מ-Rectangle. זו מחלקה פשוטה יותר, והיא נדרשת עבור המחלקות האחרות (למשל, כטיפוס ההחזרה מפונקציית `getBoundingRectangle()`).
- נשתמש ב-`#define` ימים שבתחילת קובץ `main.cpp` כדי להגביל את התוכנית לשימוש רק במחלקות שכבר מימשנו (או שאנחנו תוך כדי עבודה עליהן). כך, לא נקבל שגיאות קומפילציה לא רלוונטיות ממחלקות שעוד לא התחלנו לעבוד עליהן, וכל מחלקה שנסיים נוכל להריץ את התוכנית ולבדוק אותה.
- למרות שבפירוט הממשק מוזכרים קודם הבנאים ורק אחר כך הפונקציות השונות, מומלץ להתחיל לממש מהפונקציות (הספציפיות עבור המחלקה). התכנון של מימוש הפונקציות האלה יעזור לנו להבין מה ה-`data members` שצריך לשמור במחלקה לשם המימוש שלהן. אחר כך כבר יהיה יותר ברור מה לעשות בבנאי ואיך לאתחל את ה-`data members` בעזרת הארגומנטים שהבנאי מקבל.
- אחד הדברים שיחסוך לנו הרבה קוד בתרגיל הזה הוא `reuse`. זה כולל שימוש חוזר במחלקות, שימוש חוזר בפונקציות ושימוש חוזר בבנאים (למשל, `delegated c-tors`). כשנבוא לממש מחלקה, נחשוב האם אפשר להיעזר באחת המחלקות האחרות למימוש שלה. כשנבוא לממש פונקציה, נחשוב האם אפשר להיעזר בפונקציה אחרת של המחלקה, בפונקציות של ה-`data members` או להוציא קוד לפונקציית עזר (private או חיצונית) כדי להשתמש בו ממספר פונקציות דומות. כשנבוא לממש בנאי, נבדוק האם אפשר להיעזר באחד הבנאים הקיימים במחלקה כדי לממש אותו.

- כחלק מה-reuse, נרוויח גם לפעמים שחלק מהבדיקות שכתוב שצריך לבצע לא נצטרך לכתוב במפורש, כי הן כבר נבדקות בבנאי אחר או במחלקה אחרת.
- שימו לב להערות נוספות בסוף התרגיל, ולא לשכוח לממש את הפונקציות הנדרשות עבור כל המחלקות (למשל, פונקציית draw()) שברשימה בסוף.

תוכן הקבצים הנתונים:

1. קבצי CMakeLists.txt המתאימים להגדרת פרויקט המשתמש בשאר הקבצים הנתונים.
2. קובץ Vertex.h שבו הגדרה של struct שנקרא Vertex המייצג קודקוד במישור על פי קואורדינטות (x, y). כדי למנוע בלבול בחישובים בהמשך, אנחנו מיד מתרגמים את x ל-col (קיצור עבור column, כלומר עמודה) ואת y ל-row (שורה), כדי להבהיר מה המשמעות של כל אחד מהם מבחינת המיקום על המסך.
- מותר להוסיף לקובץ הזה פונקציות עזר לטיפול ב-Vertex (למשל, לשם השוואה בין שני אובייקטים מסוג Vertex, כדי שנוכל להשתמש בה במספר מקומות). כדי להוסיף פונקציות כאלה, נוסיף את ההצהרה על הפונקציה לקובץ הזה, Vertex.h, ואת המימוש נשים בקובץ Vertex.cpp, כפי שלמדנו על חלוקה לקבצים.
3. קובץ שנקרא macros.h ובו מוגדרים הקבועים MAX_ROW ו-MAX_COL. אלה ערכי ה-col וה-row המקסימליים שניתן לקבל. ערכי ה-col האפשריים בתרגיל הם המספרים בין 0 ל-MAX_COL (כולל MAX_COL) וערכי ה-row האפשריים בתרגיל הם המספרים בין 0 ל-MAX_ROW (שוב, כולל המספר הזה). אם מתקבלים בבנאים שנגדיר בהמשך נתונים החורגים מהתחומים הללו, צריך להתעלם מהנתון הבעייתי ולהשתמש במקומו בערכי ברירת מחדל המוגדרים בהמשך לכל מחלקה. ערכי ברירת המחדל הללו נמצאים, כמובן, בתחום החוקי, ואין צורך לבדוק אותם שוב. **נשים לב שלא להתייחס בקוד שלנו למספרים הספציפיים המופיעים בקובץ אלא לקבועים הנ"ל.** נזכיר שוב, הקובץ macros.h שנצרף בהגשת התרגיל חייב להיות זהה לזה שקיבלנו.
4. קובץ שנקרא main.cpp, המכיל תכנית המקבלת נתונים מהמשתמש ועל פיהם יוצרת אובייקטים מהמחלקות שנממש, מנהלת לוח פנימי שעליו יציורו הצורות ולבסוף מדפיסה אותו בחלון המסוף (Terminal, Console). למרות שצריך להגיש את הקובץ הזה כפי שקיבלנו אותו, מומלץ לנסות את המחלקות שלנו גם עם פונקציית main משלנו, עם בדיקות נוספות לפונקציות נוספות ובנאים נוספים שאינם נבדקים על ידי ה-main הנתון. בכל מקרה, להגשה נצרף את הקובץ המקורי. הקובץ הזה הוא לא בהכרח ה-tester שאתו התרגיל ייבדק אבל מן הסתם הוא דומה לו. התוכנית נועדה להמחיש ולהדגים את צורת השימוש באובייקטים שאתם צריכים לממש. בתחילת התוכנית קיימים define-ים: RECTANGLE, ISOSCELESTRIANGLE, EQUILATERALTRIANGLE, ו-WINDOW הקובעים אילו אובייקטים לבדוק, כפי שהוסבר בתרגול.

5. צמד קבצים בשמות Board.h ו-Board.cpp המכיל את פונקציות הלוח הרלוונטיות. נצטרך להוסיף include לקובץ Board.h במחלקות שלנו כדי שנוכל לממש את פונקציית ה-draw() שצריך לממש בכל מחלקה, על ידי שימוש בפונקציית drawLine() המוגדרת עבור Board.

6. צמד קבצים בשמות Utilities.h ו-Utilities.cpp שימשו אותנו לפונקציות עזר כלליות למימוש פונקציות הלוח.

פירוט הממשק:

כפי שהזכרנו לעיל, נממש 4 מחלקות. כעת נפרט את חתימות הפונקציות הציבוריות שיש לספק עבור כל מחלקה.

עבור Rectangle:

Rectangle (const Vertex& bottomLeft, const Vertex& topRight) – בנאי המקבל שני קדקודים התוחמים את המלבן. כפי שהשמות מרמזים, הראשון מציין את הקודקוד השמאלי-תחתון והשני – את הקודקוד הימני-עליון. כפי שהוזכר לעיל, יש לוודא שערכי ה-X של שני הקצוות נמצאים בתחום [MAX_COL,0] ושערכי ה-Y נמצאים בתחום [MAX_ROW,0]. אם אפילו אחד מהפרמטרים לא עונה על הקריטריון הזה עליכם לבנות Rectangle שקדקודיו כנ"ל הם (20,10) ו-(30,20). כמו כן יש לבדוק האם הקדקוד השמאלי-תחתון אכן שמאלי-תחתון. נדגיש כי ייתכן שהקדקודים יתלכדו באחת הקואורדינטות או יותר (מלבן "מנוון" נחשב חוקי), אבל לא ייתכן שהקודקוד השמאלי יהיה מימין לימני או שהעליון מתחת לתחתון. גם עבור הבדיקה הזו, אם היא נכשלת, ניצור את המלבן לפי ברירת המחדל כנ"ל.

Rectangle (const Vertex vertices[2]) – אותו דבר בדיוק כמו הבנאי הראשון, כולל הבדיקות וברירת המחדל במקרה שהן נכשלות, אלא שמקבלים את הקדקודים במערך (vertices[0]) הוא הקודקוד השמאלי-תחתון ו-vertices[1] הוא הימני-עליון).

Rectangle (double x0, double y0, double x1, double y1) – בונה Rectangle שבו הקודקוד השמאלי-תחתון הוא הנקודה (x0, y0) והקודקוד הימני-עליון הוא (x1, y1). כמובן שגם פה צריך לעשות את אותן בדיקות כמו בבנאים הקודמים וברירת המחדל כנ"ל.

Rectangle (const Vertex& center, double width, double height) – בנאי המקבל את מרכז המלבן (כקודקוד), רוחב וגובה ובונה על פיהם מלבן. גם כאן צריך לבדוק אם הקודקודים שתחשבו מתוך הנתונים נמצאים בטווח שהוגדר למעלה ואם לא – לפעול באותה צורה כמו בבנאים הקודמים. בנוסף, הרוחב והגובה צריכים להיות לא שליליים.

const Vertex getBottomLeft() – מחזירה את הקודקוד השמאלי-תחתון של המלבן.

const Vertex getTopRight() – מחזירה את הקודקוד הימני-עליון של המלבן.

`double getWidth() const` – מחזירה את הרוחב של המלבן (אורך הצלע המקבילה לציר ה-x).

`double getHeight() const` – מחזירה את הגובה של המלבן (אורך הצלע המקבילה לציר ה-y).

עבור IsoscelesTriangle:

`IsoscelesTriangle (const Vertex vertices[3])` – בניית משולש משלושה קודקודים. גם כאן, צריך לבדוק אם כל שלושת הקודקודים נמצאים בתחום החוקי. בנוסף, צריך לוודא ששני הקודקודים הראשונים יוצרים צלע המקבילה לציר ה-x, והיא בסיס המשולש, ושהמשולש שווה שוקיים (שתי הצלעות האחרות באורך זהה). אם אחד מהתנאים לא מתקיים – צריך ליצור משולש ששלושת קודקודיו בנקודות $(20,20)$, $(30,20)$, $(25,20+\sqrt{75})$.

`IsoscelesTriangle (const Vertex& v0, const Vertex& v1, double height)` – בניית משולש משני קודקודים (שאמורים לתאר את הבסיס של המשולש) וגובה. נוודא שהקודקודים (אלה שקיבלנו וזה שנחשב לפי הגובה) חוקיים ושהקודקודים שקיבלנו אכן מתארים צלע המקבילה לציר ה-x. אם לא – ניצור משולש ברירת מחדל כפי שהוגדר בבנאי הקודם. נשים לב שהגובה המתקבל יכול להיות שלילי, והמשמעות היא שהקודקוד השלישי יהיה "מתחת" לבסיס, נמוך יותר, כלומר המשולש יפנה כלפי מטה.

`Vertex getVertex (int index) const` – פונקציה המחזירה את הקודקוד ה-`index` (כאשר האינדקס הוא בין 0 ל-2, כרגיל במערכים) מבין שלושת קודקודי המשולש. (בהמשך הקורס נלמד איך לממש זאת כאופרטור `[]` כך שיהיה אפשר לגשת אליהם כמו במערך רגיל, כלומר אם `t` הוא אובייקט מסוג `IsoscelesTriangle`, נוכל לגשת אליהם כ-`t[0]`, `t[1]`, `t[2]`). סדר הקודקודים יהיה לפי הסדר בו הם התקבלו בבנאי (עבור הבנאי שמקבל רק שני קודקודים, השניים הראשונים הם אלה שהתקבלו בבנאי, ולפי הסדר שבו התקבלו, והשלישי הוא זה שחושב לפי הגובה שהתקבל).

`double getBaseLength() const` – מחזירה את אורך הבסיס (הצלע המקבילה לציר ה-x).

`double getLegLength() const` – מחזירה את אורך השוק במשולש.

`double getHeight() const` – מחזירה את האורך של גובה המשולש, כלומר אורך הקטע היוצא מהקודקוד המחובר את השוקיים (קודקוד הראש) ומאונך לבסיס (למעשה, הגובה בציר ה-y). נשים לב שבהגדרה, כשמדברים על אורך הוא תמיד לא-שלילי (בניגוד להגדרה שהגדרנו בבנאי, שייתכן גובה שלילי, כדי לאפשר בניית משולשים הפוכים).

עבור EquilateralTriangle:

`EquilateralTriangle (const Vertex vertices[3])` – בניית משולש שווה צלעות משלושה קודקודים. כמובן שגם כאן צריך לבדוק אם כל שלושת הקודקודים נמצאים בתחום החוקי. בנוסף, צריך לוודא צריך לוודא ששני הקודקודים הראשונים יוצרים צלע המקבילה לציר ה-x ושכל צלעות

המשולש שוות זו לזו. אם לא – צריך ליצור משולש ששלושת קודקודיו בנקודות: (20,20), (30,20), (25,20+sqrt(75)).

Vertex getVertex (int index) const – מוגדרת באותו אופן כמו הפונקציה בשם הזה במחלקת IsoscelesTriangle.

double getLength() const – מחזירה את אורך הצלע במשולש.

עבור Window:

Window (const Rectangle& outer, const Rectangle& inner) – בניית מסגרת משני מלבנים, חיצוני ופנימי. המלבנים שקיבלנו הם בהכרח מלבנים חוקיים (לא ניתן לבנות מלבן לא חוקי, הבנאים שהגדרנו לא אמורים לאפשר זאת). מה שנותר לבדוק הוא שהם ממורכזים (נקודת המרכז של שניהם זהה) ושהפנימי אכן פנימי (הוא יכול להתלכד עם החיצוני, מסגרת "מנוונת", אבל לא להיות מחוץ לו, לא גדול יותר). אם אחת הבדיקות נכשלת, ניצור את המסגרת משני מלבנים שקודקודיהם (20,10) ו-(30,20) (כלומר, שני המלבנים יתלכדו).

Window (const Rectangle& outer, double verticalThickness, double horizontalThickness) – המלבן הנתון מגדיר את הגבול החיצוני של המסגרת, ושני הפרמטרים הנוספים מגדירים את עובי המסגרת בגובה (vertical) וברוחב (horizontal), כלומר המרחק בין המלבן החיצוני לפנימי. כאן נצטרך לבדוק שנתוני העובי חוקיים, כלומר הם לא יכולים להיות יותר מחצי מהגובה או הרוחב (בהתאמה) של המלבן החיצוני, כי אז אי אפשר לבנות את המלבן הפנימי. גם כאן, במקרה של בעיה, ניצור את צורת ברירת המחדל.

Vertex getBottomLeft() const – מחזירה את הקודקוד השמאלי-תחתון של המסגרת.

Vertex getTopRight() const – מחזירה את הקודקוד הימני-עליון של המסגרת.

double getVerticalThickness() const – מחזירה את עובי המסגרת בגובה (המרחק בין הצלע העליונה של המלבן החיצוני לצלע העליונה של המלבן הפנימי, וכן בין הצלעות התחתונות של המלבנים).

double getHorizontalThickness() const – מחזירה את עובי המסגרת ברוחב (המרחק בין הצלע השמאלית של המלבן החיצוני לצלע השמאלית של המלבן הפנימי, וכן בין הצלעות הימניות של המלבנים).

פונקציות שיהיו בכל אחת מהמחלקות:

void draw (Board& board) const – מציירת את הצורה על הלוח שהתקבל כפרמטר. כפי שהוזכר, נשתמש בפונקציה drawLine() של מחלקת Board כדי לצייר את הצורה שלנו על הלוח. לדוגמה, אם החלטנו שכחלק מציור הצורה צריך למתוח קו בין שני קודקודים נתונים, v1 ו-v2, בתוך

הפונקציה `draw()` נכתוב את השורה: `board.drawLine(v1, v2);` (כלומר, נפעיל את הפונקציה `drawLine()` על האובייקט `board` שקיבלנו כפרמטר, ונעביר לה כפרמטרים את הקודקודים הרצויים).

`const Rectangle getBoundingRectangle()` – מחזירה את המלבן המקביל לצירים (כפי שהגדרנו את `Rectangle` לעיל) החוסם את הצורה, כלומר המלבן הקטן ביותר שמקביל לצירים ומכיל את המלבן, המשולש שווה השוקיים, המשולש שווה הצלעות או המסגרת.

`const double getArea()` – מחזירה את שטח הצורה הכולל (במשולש שווה שוקיים או צלעות ניתן לחשב את הגובה בקלות, וממילא קל לחשב את השטח; במסגרת, נחשב את שטח המלבן החיצוני פחות שטח המלבן הפנימי).

`const double getPerimeter()` – מחזירה את היקף הצורה (במסגרת, נחשב את סכום היקפי שני המלבנים).

`const Vertex getCenter()` – מחזירה את מרכז הצורה (שמוגדר כאן כממוצע הקודקודים, גם במשולש שווה שוקיים).

`bool scale (double factor)` – מגדילה או מקטינה את מרחק כל הקודקודים ממרכז הצורה לפי הפקטור המועבר ביחס למרכז הצורה כפי שהוגדרה למעלה, ומחזירה `true`. אם הצורה חורגת מהגבולות שהוגדרו (אחד הקודקודים יהיה עם ערכים החורגים ממה שהוגדר לעיל) – להשאיר את הצורה ללא שינוי ולהחזיר `false`. באופן דומה, אם הפקטור איננו מספר חיובי, לא משנים כלום ומחזירים `false`.

לשם הפשטות, אנחנו מחשבים מרחק ב- L_1 , כלומר מחשבים את המרחק בציר ה-x ואת המרחק בציר ה-y כל אחד בפני עצמו, ואת המרחק הזה מכפילים בפקטור הנתון, לא מרחק אוקלידי.

הערות חשובות:

- על מנת להשוות בין שני ערכי `double` אין להשתמש באופרטור `==`. זאת מאחר והרבה פעמים שני ערכים מתקבלים מחישובים שונים והם שווים בהתכנסותם למספר הרצוי, אך בפועל כל אחד מיוצג מעט אחרת בגלל אילוצי מקום. (לדומא המספר 0.9999999 עלול להיות שווה למספר 1) לכן על מנת להשוות שני מספרים עלינו להשתמש בחישוב ההפרש ולקבוע אפסילון כלשהו כך שאם ההפרש הוא קטן ממנו, יוכרזו המספרים כשווים.
- בחלק מהפונקציות לעיל מוזכר `const` בסופן. זו איננה טעות. כותבים את ה-`const` הזה אחרי הסוגריים של הפונקציה (הן בהצהרה והן ובמימוש). בהמשך הקורס נבין את המשמעות שלו, כרגע מספיק שנדע שהקוד הנתון לא יתקמפל אם לא נעשה כך.
- כדי לקבל גישה ל-`std::sqrt()` ועוד פונקציות שימושיות (למשל, `std::abs()` יכולה להיות שימושית כאן), נעשה `include <cmath>`.

קובץ ה-README:

יש לכלול קובץ README שיקרא README.doc, README.docx או README.txt (ולא בשם אחר). הקובץ יכול להיכתב בעברית ובלבד שיכיל את הסעיפים הנדרשים.

קובץ זה יכיל לכל הפחות:

1. כותרת.
 2. פרטי הסטודנט: שם מלא כפי שהוא מופיע ברשימות המכללה, ת"ז.
 3. הסבר כללי של התרגיל.
 4. רשימה של הקבצים שיצרנו, עם הסבר קצר (לרוב לא יותר משורה או שתיים) לגבי תפקיד הקובץ.
 5. מבני נתונים עיקריים ותפקידיהם.
 6. אלגוריתמים הראויים לציון.
 7. באגים ידועים.
 8. הערות אחרות.
- יש לתמצת ככל שניתן אך לא לוותר על אף חלק. אם אין מה להגיד בנושא מסוים יש להשאיר את הכותרת ומתחתיו פסקה ריקה. נכתוב ב-README כל דבר שרצוי שהבודק ידע כשהוא בודק את התרגיל.

אופן ההגשה:

הקובץ להגשה: יש לדרוס כל קובץ הקשור לתרגיל, למעט מה שיצוין להלן, לקובץ ששמו `exN_firstname_lastname.zip`, כאשר N הוא מספר התרגיל ו-`firstname_lastname` הוא השם המלא (לדוגמא אלברט איינשטיין יגיש כך את התרגיל הראשון: `ex1_albert_einstein.zip`). במקרה של הגשה בזוג, שם הקובץ יהיה לפי התבנית `exN_firstname1_lastname1_firstname2_lastname2.zip`, עם שמות המגישים בהתאמה (ללא רווחים; כלומר, גם בשמות עצמם יש להחליף רווחים בקו תחתי, כפי המודגם לעיל). כמו כן, במקרה של הגשה בזוג, רק אחד מהמגישים יגיש את הקובץ ולא שניהם.

לפני דחיסת תיקיית הפרויקט שלכם יש למחוק את הפרטים הבאים:

- תיקייה בשם `out`, אם קיימת
- תיקייה בשם `.vs`.

שתי התיקיות האלה נמצאות בתיקייה הראשית (זו שאנחנו פותחים בעזרת VS). התיקייה `.vs` לפעמים מוסתרת, אבל אם תפתחו את קובץ ה-`zip` שיצרתם, בוודאי תוכלו למצוא אותה ולמחוק אותה.

זכרו שגם את הקבצים שנתנו לכם אתם צריכים לצרף, והם צריכים להיות ללא שינוי, כפי שקיבלתם אותם.

ככלל אצבע, אם קובץ ה־zip שוקל יותר ממ"ב אחד או שניים, כנראה שלא מחקתם חלק מהקבצים הבינאריים המוזכרים.

וודאו כי קובץ ה־zip מכיל תיקייה ראשית אחת, ורק בתוכה יהיו כל הקבצים ותתי התיקיות של הפרויקט.

את הקובץ יש להעלות ל־Moodle של הקורס למשימה המתאימה.

הגשה חוזרת: אם מסיבה כלשהי סטודנט מחליט להגיש הגשה חוזרת יש לוודא ששם הקובץ זהה לחלוטין לשם הקובץ המקורי. אחרת, אין הבדוק אחראי לבדוק את הקובץ האחרון שיוגש.

כל שינוי ממה שמוגדר פה לגבי צורת ההגשה ומבנה ה־README עלול לגרום הורדת נקודות בציון.

מספר הערות:

1. נשים לב לשם הקובץ שאכן יכול לכולל את שמות המגשים.

2. נשים לב לשלוח את תיקיית הפרוייקט כולה, לא רק את קובצי הקוד שהוספנו. תרגיל שלא יכול לכולל את כל הקבצים הנדרשים, לא יתקבל וידרוש הגשה חוזרת (עם כללי האיחור הרגילים).

המלצה כללית: אחרי הכנת הקובץ להגשה, נעתיק אותו לתיקייה חדשה, נחלץ את הקבצים שבתוכו ובבדוק אם ניתן לפתוח את התיקייה הזו ולקמפל את הקוד. הרבה טעויות של שכחת קבצים יכולות להימנע על ידי בדיקה כזו.

בהצלחה!