

שיעורי בית

1. למה משמש `*args` ולמה משמש `**kwargs` ? לאיזה סוגי טיפוסים הם הופכים ?
2. מה מיוחד במבנה `tuple` ?
3. מהו תכנות מונחה עצמים ?
4. מה ההבדל בין מחלקה לבין מופע ?
5. כיצד ניתן להגדיר מחלקה בפייטון ?
6. איזו פונקציה נקראית אוטומטית כאשר מייצרים מופע של מחלקה ?
7. מנה שני דרכים בהם אפשר לשנות `property` של אובייקט הנמצא ב `XAML` ?
8. מדוע יש `__` בשמות של פונקציות ?
9. מה ההבדל בין פונקציה לבין מתודה ?
10. כיצד ניתן "להחביא פונקציה" ?
11. כתוב פונקציה בפייטון המקבלת ב `*args` מספרים ומחזירה רשימה ממיינת שלהם (+שנה ל `tuple`)
12. * אתגר: כתוב פונקציה בפייטון המקבלת ב `**kwargs` רשימה של `key value` + מילון ומחזירה אמת אם המילון שהתקבל ב- `**kwargs` זהה למילון שהתקבל כפרמטר. אחרת החזר שקר
13. כתוב מחלקה בשם `SuperHero` עם מתודות: `fly`, `climb`, `forceSpeed`. בפונקציה `__init__` הדפס `"new super hero is born"`. כעת ייצר שלושה גיבורים והפעל את המתודות שלהם