**הנחות עבודה:**

1. הפרמיטיב היחיד האפשרי הוא מסוג אינטג'ר.

לדוגמא – x=3 חוקי, x='a' לא חוקי

1. מטפלים בפניה לאטריוביטים:

x.a.a.a // חוקי

1. הקונבנציה היא שמחלקה מתחילה באות גדולה, פונקציה מתחילה באות קטנה
2. רצים על הקוד כפי שהוא, הקוד אינו מכיל הגדרות כלשהן (פונקציות, מחלקות וכו') ואינו מכיל import והכל מוגדר כהלכה.

דוגמא:

x=Sheker() // מניחים שSheker היא מחלקה שמוגדרת היטב

If x.n > 0: // מניחים שלx יש attribute n והפעולה גדול מ חוקית עליו

y = 5

Else:

y=6

1. מטפלים בקריאה לפונקציה (רגילה או מחלקה) ע"י הנחה שחוזר ערך שאנחנו יודעים לטפל בו. לדוגמא:

result = x.func() // חוקי

result.bling() // חוקי, מניחים שיש באמת פונקציה כנדרש

result.bling + result // חוקי, מניחים שזה עובד

print result // לא חוקי

1. קונסטרקטור/פונקציות יכולות לקבל פרמטרים. הפרמטרים מועברים כפי שהם ולא אטריביוט בתוכם. לדוגמא:

x = Sheker(a, b, c) // חוקי

x = Sheker(a.n) // לא חוקי

1. הפעולה האריתמטית היחידה שמטפלים בה היא פעולת חיבור
2. מטפלים בif, if else, while, לא מטפלים בדברים מתקדמים כמו list comprehension ושטויות כאלה
3. אם נספיק נוסיף גם תמיכה בException
4. הקלט לתוכנית הוא קובץ פיית'ון שממנו נקראת התוכנית, המשתנה שעליו אנחנו רוצים לעשות את ההטלה ומיקום לפלט
5. במיקום של הפלט יהיו 2 קבצים:
   1. גרף שמתאר את התלויות כמו שראינו בכיתה
   2. התוכנית המוטלת
6. ממשים את האלגוריתם של Chaotic Iteration.

**מהלך העבודה:**

1. Flow בסיסי
2. הוספת if
3. הוספת while
4. הוספת ירושה