

תרגיל 9 - OOP להגשה בתאריך 19.12 בשעה 22:00

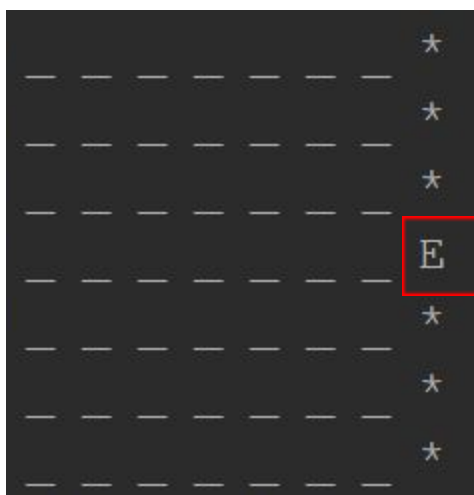
[מבוא](#)
[לוח המשחק](#)
[מכונית](#)
[תנועת מכוניות](#)
[משחק מכוניות](#)
[מימוש](#)
[JSON](#)
[הערות](#)
[הוראות הגשה](#)

מבוא

בתרגיל זה תממשו גרסה של המשחק שעת השיא ([rush-hour](#)). המשחק מורכב מלוח דו-מימדי שעליו ממוקמות מכוניות אדומה ומכוניות נוספות, מטרת המשחק היא 'לחלץ' את המכונית האדומה מתוך פקק התנועה ולהעביר אותה דרך פתח היציאה.

לוח המשחק

- המשחק אותו תיצרו ממערכת קואורדינטות דו-ממדית. בצורת ריבוע עם אורך צלע 7 (לא ניתן לשינוי).
- מערכת המספור של הקואורדינטות מתחילה מהערך 0. הקואורדינטה (0,0) היא הקואורדינטה השמאלית עליונה של הלוח.
- כל נקודה (row,col) על גבי הלוח מזוהה על ידי צמד קואורדינטות, הראשונה לציון המימד האנכי (row) והשנייה לציון הממד האופקי (col).
- קורדינטת המטרה (פתח היציאה מהחניון) תמיד תהיה בקורדינטה האמצעית (3,7), בצד ימין של הלוח. שימו לב שקורדינטה זו היא מחוץ לריבוע הלוח המרכזי, מה שאומר שרק מכונית אופקית שהקצה הימני שלה נמצא על (3,6) יכולה להגיע לשם על ידי נסיעה ימינה.
- בכל שלב במשחק רק מכונית אחת יכולה לתפוס קורדינטה נתונה.



קורדינטת מטרה
למכונית אדומה

דוגמא של לוח המשחק
(העמודה הימנית היא רק להמחשה והיא לא
קיימת במשחק)

בית הספר להנדסה ומדעי המחשב ע"ש רחל וסלים בנין מבוא למדעי המחשב

67101

מכונת

המכונת אותה תייצרו בתרגיל היא אובייקט חד ממדי המונח על לוח המשחק.

- מכונת מאופיינת על ידי :

❖ אורך (length) - מספר התאים אותם תופסת המכונת על פני הממד בו היא מונחת. (הערה: בתרגיל זה

אורך המכונות הוא int בין 2-4)

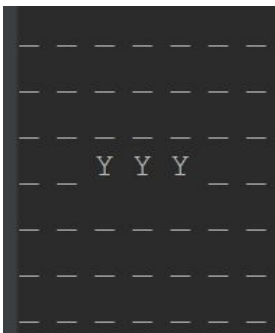
❖ כיוון (orientation) - מנח המכונת על פני הלוח. כיוון האוריינטציה יכול להיות מאונך (מיוצג ע"י 0) או מאוזן (מיוצג ע"י 1).

❖ שם (name) - בתרגיל זה ישנם שישה שמות חוקיים Y,B,O,W,G,R (המייצגים את הצבעים צהוב, כחול, כתום, לבן, ירוק ואדום בהתאמה). נהוג שהמכונת האדומה היא זו שצריכה להגיע לקורדינטת מטרה, אך בגרסא זו, **אין** הכרח שזאת דווקא תהיה האדומה (משמע, כאשר מכונת כלשהי, לא חשוב מה צבעה, תדרוך בקורדינטת המטרה, הדבר ייחשב ניצחון).

❖ מיקום (location) - כל מכונת נמצאת על פני מספר קואורדינטות בלוח. לשם הנוחות נייצג את מיקום המכונת כמיקום הקואורדינטה בעלת הערך המינימלי מבין מיקומי המכונת (הכי קרוב לפינה שמאלית עליונה).

לדוגמא:

- מכונת בעלת אוריינטציה אופקית אשר גודלה 3 והיא נמצאת בקואורדינטות $[(0,0),(0,1),(0,2)]$, הקואורדינטה המינימלית שלה היא $(0,0)$
- מכונת בעלת אוריינטציה אנכית אשר גודלה 2 והיא נמצאת בקואורדינטות $[(2,0),(3,0)]$, הקואורדינטה המינימלית שלה היא $(2,0)$.
- מכונת תסומן בלוח לפי השם, המיקום והאורך שלה. כלומר מכונת צהובה אופקית, באורך 3 במיקום $(3,2)$ תסומן כך-



תנועת מכונות

מכונות נוסעות הלך ושוב על גבי הלוח בממד האוריינטציה שלהן בלבד. כלומר, מכונת בעלת אוריינטציה מאוזנת נוסעת ימינה ושמאלה בלבד ומכונת בעלת אוריינטציה אנכית נוסעת למעלה ולמטה בלבד.

- האוריינטציה של מכונת נקבעת בעת אתחולה ולא משתנה במהלך המשחק.
- משחק המכונות מתנהל על ידי שחקן בודד אשר מזיז באופן סדרתי את המכונות על פני הלוח.
- בכל תור, השחקן מזיז מכונת **אחת** לתא סמוך בהתאם למנח המכונת (כלומר מכונת אופקית יכולה לזוז צעד בודד ימינה או שמאלה, ומכונת אנכית יכולה לזוז צעד בודד למעלה או למטה).
- מכונת לא יכולה לחרוג מגבולות הלוח, ולא יכולה 'לדרוס' מכונת אחרת, כלומר תנועת מכונת אפשרית רק לכיוון תאים **בלוח** שאינם תפוסים.

בית הספר להנדסה ומדעי המחשב ע"ש רחל וסלים בנין מבוא למדעי המחשב

67101

- עליכם לוודא שהקלט המתקבל על ידי המשתמש עונה על כל הדרישות הנ"ל. **במקרה שלא, עליכם להדפיס שגיאה קצרה.**

משחק מכוניות

משחק מכוניות מתנהל באופן הבא :

- הכנת קובץ קונפיגורציית הלוח** - על מנת לקבוע את קונפיגורציית הלוח ההתחלתית עליכם להכין קובץ JSON (הסבר בהמשך) המכיל את המידע על שם, אורך, אוריינטציה ומיקום המכוניות.
 - קונפיגורציה שבה אין מכונית בשורה של היציאה (ולכן, לא קיימת מכונית שיכולה לצאת מהפתח) היא **חוקית**.
- יצירת הלוח הראשוני** - התוכנית צריכה לקרוא את הקובץ (בעזרת פונקציית `load_json`). ראו נספח על קובץ העזר) ולמקם את כל המכוניות על הלוח (לפי הסדר שהתקבל במילון). אם קיימות מכוניות עם פרמטרים לא חוקיים (לדוגמא, מיקומים לא חוקיים, שזו תכונה של הלוח, או גדלים/שמות לא חוקיים, שהן תכונות של המשחק, וכו'), דלגו עליהן והכניסו למשחק רק מכוניות עם פרמטרים חוקיים.
- מהלך משחק** - בכל תור המשתמש מזיז מכונית אחת, צעד אחד (=ריבוע אחד). הוא עושה זאת על ידי בחירת המכונית הרצויה ואת כיוון ההזזה. במידה והקלט תקין, המכונית תזוז. שימו לב שעליכם לוודא תקינות הקלט. אם הקלט אינו תקין הדפיסו על כך הודעת שגיאה קצרה וחכו לקלט נוסף. אם הקלט תקין, הלוח יודפס עם השינויים הרלוונטיים.
- קלט מהמשתמש** - קלט חוקי מהמשתמש יהיה בצורת שני תווים מופרדים בפסיק- שם, כיוון. לדוגמא "Y,d" עבור המכונית הצהובה וכיוון למטה. **ללא רווחים בכלל**. צריך לוודא תקינות (לדוגמא שלא מנסים להזיז מכונית אופקית בכיוון אנכי וכו').
 - כיוונים חוקיים - u,d,l,r
 - שמות חוקיים - Y,B,O,G,W,R
- סיום המשחק** - במידה ומכונית כלשהי מגיעה לקורדינטה הסמוכה ליציאה, כלומר - קצה המכונית (**מכונית באוריינטציה מאוזנת**) הימני נמצא ב(3,7), המשחק נגמר.

מימוש

- בתרגיל יעשה מימוש בתכנות מונחה עצמים (OOP).
- התרגיל מסופק עם שלד למספר מחלקות. יש לממש את כל הפונקציות של המחלקות, כמפורט להלן. הקבצים המסופקים לתרגיל הם :
- ☐ `car.py` - מכיל מחלקה המייצגת מכונית אשר יש לממש.
 - ☐ `game.py` - מכיל מחלקה המייצגת משחק בעלת פונקציות אשר יש לממש.
 - ☐ `helper.py` - מכיל פונקציות עזר (ראו נספח בסוף התרגיל)
 - ☐ `board.py` - מכיל מחלקה המייצגת את לוח המשחק בעלת פונקציות אשר יש לממש.
 - ☐ `car_config.json` - קובץ json לדוגמא
- אפשר להוסיף פונקציות ומשתנים למחלקות הקיימות, אך לא לשנות את חתימות הפונקציות הקיימות.

בית הספר להנדסה ומדעי המחשב ע"ש רחל וסלים בנין מבוא למדעי המחשב

67101

- בכל מחלקה עליכם להוסיף תיעוד במקום המיועד (ממש מתחת לחתימת המחלקה)
- לשם הדפסת הלוח, אתם יכולים לבצע את הקריאה `print(board)`. כאשר `board` הוא אובייקט מסוג `Board` (שימו לב שאכן מימשתם את פונקציית `__str__` שלו לפני ביצוע קריאה זו). שימו לב, אין הנחיות מפורשות לצורה שבה הלוח צריך להיות מודפס

JSON

JSON הוא פורמט נפוץ לסידור מידע בקובץ טקסט ([JSON](#)). בתרגיל זה עליכם להכין קבצי JSON המכילים את המידע הדרוש לשם הסידור הראשוני של הלוח. הפורמט מאוד דומה למילונים של פייתון.

משמאל ניתן לראות דוגמא לקובץ JSON מאוד פשוט, וספציפית מכיל גם תוכן המותאם לתרגיל. אפשר לראות שבכל שורה יש לנו מפתח, שבמקרה הזה הוא שם המכונה. לכל מפתח יש ערך שהוא רשימה עם שאר הנתונים של המכונה, אורך, מיקום, אוריינטציה. הקובץ הנ"ל מסופק לכם עם קבצי התרגיל.

```
{
  "O": [2, [2, 3], 0],
  "R": [2, [0, 0], 1]
}
```

על מנת לטעון קובץ JSON לתוך תוכנית עליכם תחילה לייבא את ספריית `json`. לאחר מכן צריך לפתוח את הקובץ לקריאה (בעזרת `open`) ולהשתמש בפונקציה `load` של ספריית `json` על הקובץ הפתוח. דבר זה יתן לכם מילון ובו תוכן קובץ ה-JSON. עשינו זאת עבורכם בפונקציה `load_json` הנמצאת בקובץ העזר (ראו נספח).

שימו לב שב-JSON אין טאפל, ולכן יחזיר רשימות.

- הפורמט הזה, שבו המפתח הוא השם והערך הוא רשימה שבה יש אורך, מיקום ואוריינטציה (בסדר הזה), הוא **מחייב** ועליכם לתמוך בו.
- את הקובץ ניתן לערוך בכל עורך טקסט, רק חשוב לשמור אותו עם סיומת של `.json`.
- אנו נבדוק רק קבצי JSON חוקיים מבחינת פורמט ה-JSON אז ניתן להניח שהקובץ יטען בלי שגיאות.
- התוכנית צריכה לקבל את הנתיב של קובץ ה-JSON כארגומנט ואז יהיה ניתן להשתמש בו דרך `sys.argv` (כבר ראיתם זאת בעבר)

הערות

1. בכל אחד מהקבצים ישנה מחלקה ובה פונקציות קיימות שעליכם לממש, קראו היטב את תיעוד הפונקציות הקיימות על מנת להבין איך לממש אותם. בנוסף תצטרכו להוסיף פונקציות נוספות לשם מימוש המשחק כולו.
2. ניתן גם להוסיף מחלקות חדשות אך הן יכולות להסתמך רק על הפונקציות (API) שהגדרנו לכם.
3. קלט לא תקין יכול להיות משני סוגים עיקריים -
 - a. תו לא חוקי (לדוגמא לנסות להזיז בכיוון g, שזה אינו כיוון חוקי).
 - b. תווים חוקיים, אבל הפעולה שמנסים לעשות לא חוקית (לדוגמא להזיז מכונה אופקית בכיוון אנכי).נסו למצוא ולטפל בכמה שיותר מקרים הנ"ל.

דגשים לשימוש ב-API

1. אם פונקציה מופיעה ב-API, היא חייבת להיות מיושמת, גם אם אתם לא מוצאים לה שימוש בתרגיל.
2. אם פונקציה לא מופיעה ב-API, קובץ אחר אינו יכול להניח את קיומה. אנחנו יכולים להחליף כל אחד מהקבצים בקובץ העומד בתנאי ה-API, והתכנית צריכה להמשיך לעבוד. לדוגמא, אתם לא יכולים להוסיף פונקציה חדשה במחלקה כלשהי ולהשתמש בה ממחלקה אחרת.
3. מחלקה שמחזירה אובייקט כבר לא שולטת במה שיעשה עם אותו אובייקט. אל תחזירו אובייקט שאתם לא רוצים שישתנה.
4. שימוש באובייקטים של מחלקה לא מחייבת את יבוא המחלקה. בדרך כלל צריכים לייבא את המחלקה רק בשביל לקרוא לבנאי שלה. **קריאות לבנאי בתרגיל זה נעשות רק בשורות קוד או פונקציות המוגנות על ידי התנאי `__name__ == "__main__"`**
5. פרטים נוספים בתרגיל זה שכדאי לשים לב אליהם:
 - a. המכונות לא מכירות/מקבלות את הלוח משום גורם.
 - b. הלוח לא מכיר את חוקי המשחק.
 - c. אובייקט המשחק אינו יודע (ישירות) מה גודל הלוח.
 - d. באופן עקרוני, למחלקות Car ו-Board אין מגבלה לשמות מסוימים או לשמות באורך תו אחד (במילים אחרות, הם לא מכירות את המשחק שלנו).
 - e. הפונקציה `__str__` של מחלקת Board מחייבת יצירה של הצגה סבירה של לוח. קוראים חיצונים לא יכולים להניח את הפורמט המדויק של ההדפסה, שלא מופיע ב-API.
 - f. ניתן להריץ משחק ע"י קריאה לבנאי של Game (יצירת אובייקט מסוג Game), ודרכו לפונקציה `play`, או משורת הפקודה -
`'python3 Game.py [path_to_json]'`
 - g. לא למדתם על Exceptions, ולכן אתם צריכים לבדוק מראש את הקלט שיישלח לבנאי של המכונות. חלק מהקלטים הם חוקיים, אך לא במסגרת המשחק שהגדרנו בתרגיל, וחלק אינם חוקיים (כמו אורך שלילי של מכונית) במסגרת ההגדרה של מכונית. את שתי האפשרויות צריך לבדוק מראש. יש לבדוק את הקלט מראש גם אם אתם מיישמים Exceptions לצורך זה.

הוראות הגשה

יש להגיש קובץ zip יחיד ששמו ex9.zip המכיל את הקבצים :

1. README
2. קבצי השלד עם המימוש שלכם בתוכם (תזכורת - אפשר להוסיף אך אין לשנות את הקיים בקבצי השלד)
 - a. car.py
 - b. board.py
 - c. game.py

נספח - פונקציות בקובץ העזר - `helper.py`

1. הפונקציה `load_json(filename)` מקבלת `path` לקובץ `json` ומחזירה מילון שמתאים לערכי הקובץ.