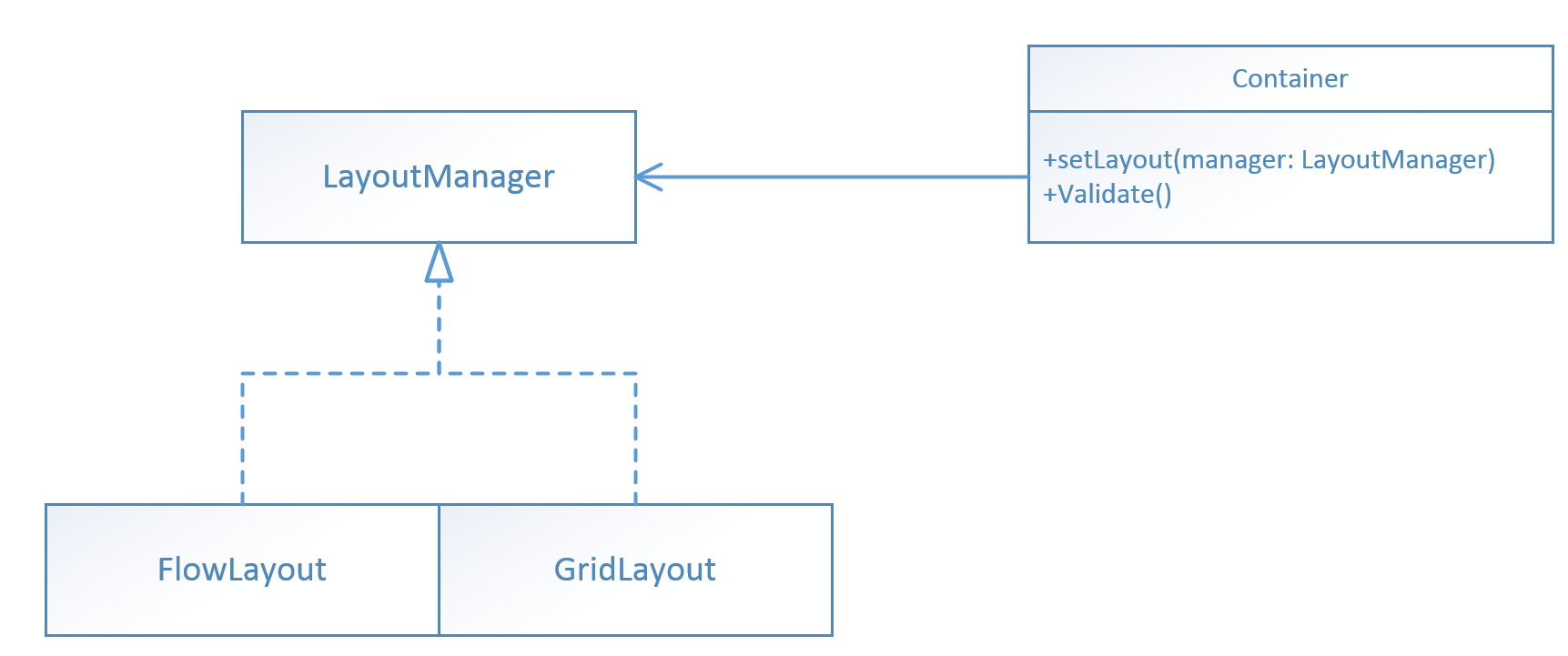
מגישים:

אופיר קרנגל 302621305

רומן אברמזון 306359001

# שאלה 1

1. ה design pattern שמומש כאן הוא מסוג strategy. סוג זה הוא behavioral design pattern שמגדיר משפחה של אלגוריתמים, מבצע אנקפלוציה ובכך מאפשר החלפה קלה בזמן הריצה. במקרה שלנו, ישנן שתי אופציות לסידור ב containers : FlowLayout או GridLayout (כאשר שניהם מממשות את הממשק LayoutManager). כאשר נוצר Container חדש בזמן ריצה, הסידור שלו מקבע לפי הפרמטר המוכנס ב setLayout (הפרמטר מסוג LayoutManager).
2. 

כפי שהוסבר בסעיף א, כאשר נוצר container חדש, נקבע סוג הסידור שלו במתודה setLayout כאשר סידור יכול להיות או FlowLayout או GridLayout.

# שאלה 2

במימוש הצאט השתמשנו במחלקות הבאות:

* Chat – בונה את הטופס (frame) שבו מתנהלים הצאטים של ארבעת הסטודנטים. מכיל ארבעה פאנלים. כל פאנל מכיל מקום להכנסת טקסט חדש ואת תוכן הצאט הקיים.
* Observable – מממש instance של משהו שניתן "לעקוב אחריו". במחלקת chat קיימים ארבעה מופעים עבור כל תיבת טקסט של הכנסת טקסט חדש.
* Observer – מממש ממשק של "עוקב". מכיל מתודה בשם update שמופעלת כאשר observable מפעיל את notifyObservers.
* ChatUpdater – מממש את הממשק Observer. המתודה update מעדכנת את הטקסט של הסטודנט הרלוונטי. במחלקת chat ישנם ארבעה מופעים של ChatUpdaters.
* ChatFont – מממש ממשק של גופן הטקסט. מכיל מתודה בשם setFont שמחזירה גופן כלשהו.
* ChatRegularFont, ChatBoldFont, ChatItalicFont – מממשות את הממשק ChatFont. כל אחת מהן מחזירה גופן בסגנון Plain, Bold, Italic בהתאמה.

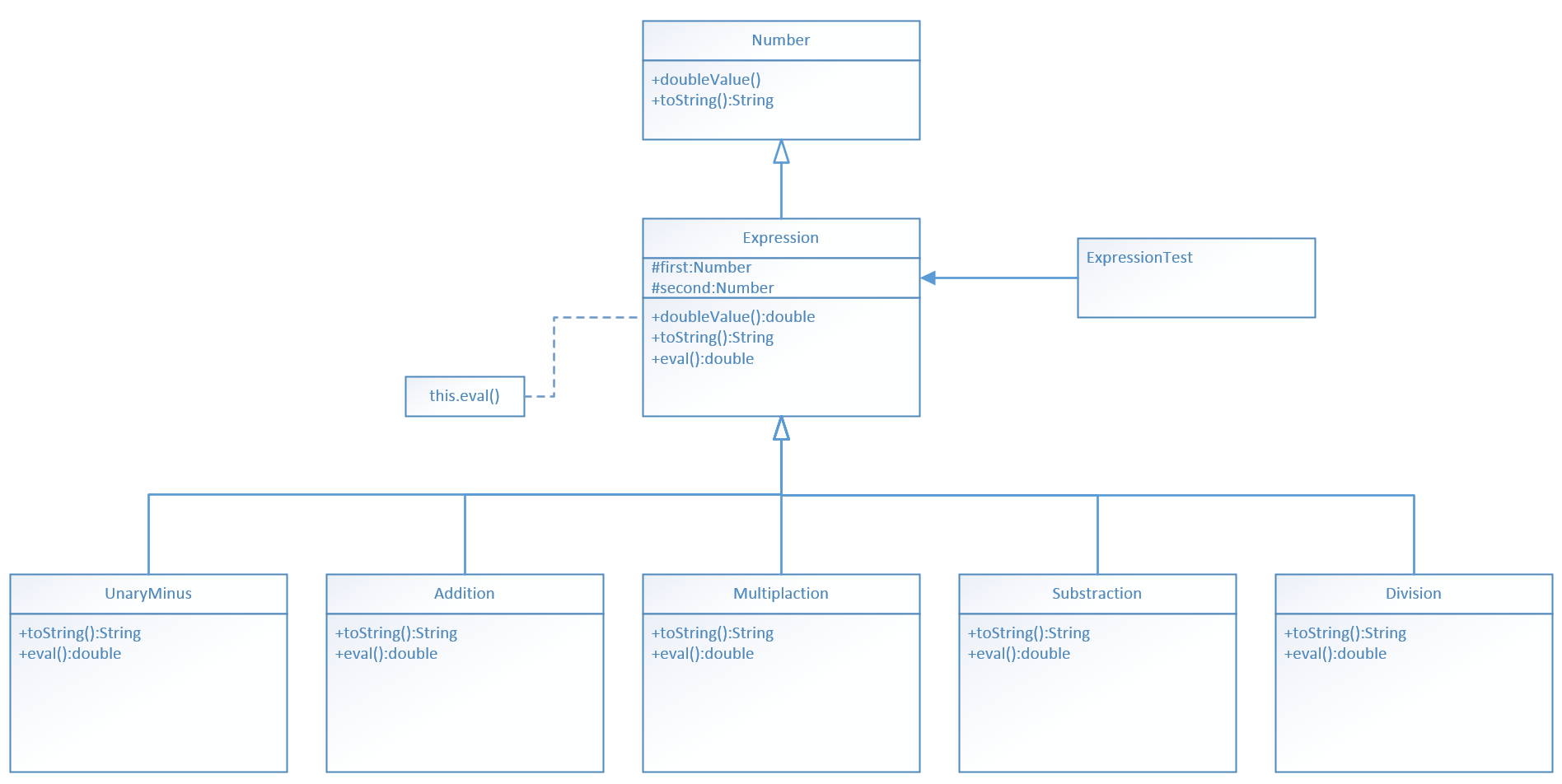
מהלך הצאט:

ברגע שסטודנט מעדכן משהו בתיבת הכנסת הטקסט ולוחץ enter, ה observable המתאים מעדכן שמצבו השתנה ומדווח לכל ChatUpdater (ע"י המתודה notifyObservers). המתודה מעבירה כפרמטר את המחזורת עם שם הסטודנט והטקסט שהוכנס. כתגובה לכן, כל ChatUpdater מעדכן את תוכן הצאט שלו ומכניס את הטקסט החדש. ה design pattern שמומש הוא observer.

בתחתית הצאט ישנה רשימה לבחירת גופן. ברגע שגופן משתנה, הצאט מקבל את האינדקס ברשימה, יוצר מופע מתאים של ChatFont (ChatRegularFont, ChatBoldFont, ChatItalicFont) ואז מעדכן את הצאט של הסטודנט הרלוונטי. ה design pattern שמומש הוא strategy.

# שאלה 3

הקוד מומש באופן הבא:



ה design pattern שמומש כאן הוא adapter מסוג מחלקה.

בשאלה נתבקשו לממש חישוב ביטויים אריתמטים. הביטויים הנ"ל הם חיבור, חיסור, כפל, חילוק ומינוס לפני מספר. חלק מהביטויים מקבלים איבר אחד וחלק שניים. כל אחד מהם יכול לקבל או מספר או ביטוי.

לכן, כדי לא להסתבך במימוש constructors כפולים, השתמשנו במתאם ל Number:

* המחלקה הראשית Expression היא מחלקה המבטאת ביטוי אריתמטי כלשהו. היא מכילה שתי מתודות אבסטרקטיות שאותן כל ביטוי שירש מ Expression יאלץ לממש:
  + eval() המחשבת את ערך הביטוי.
  + toString() המחזירה מחרוזת של הביטוי.

כדי שהמחלקה תוכל גם לקבל מספר מסוג Number וגם ביטוי, קבענו ש Expression יורשת ממחלקת Number וב constructor איפשרנו לקבל פרמטר אחד או שניים מסוג Number. כחלק מהגדרת Number נדרשנו לממש את doubleValue() ולמעשה קבענו שהערך שיוחזר הוא אותו ערך של eval() (זוהי למעשה מתודת התיאום).

* כל אחת מהביטויים האריתמטים (חיבור,חיסור, כפל, חילוק ומינוס לפני מספר) מימשה את המתודות eval(), toString() בהתאם לביטוי הרצוי. ה constructor של כל אחד מהן קיבל מספר אחד מסוג Number או משני סוגים (תלוי באופי הביטוי). אם ביטוי מסויים קיבל מספר מסוג Number אז doubleValue() היה פשוט המספר עצמו ו toString היה הטקסט של המספר. אם הביטוי קיבל מספר מסוג ביטוי כלשהו, doubleValue() היה הערך של הביטוי (כי הוא קושר ל eval()) ו toString() דרס את המתודה הבסיסית והחזיר מחרוזת שמתארת את הביטוי.

הערך הסופי שהביטוי מחזיר מורכב משרשרת חישובי הביטויים והמחרוזת הסופית מורכבת משרשרת תווים שמייצג כל ביטוי באופן רקורסיבי.