תכנות מונחה עצמים ופיתוח משחקים- תרגיל 3

**מחשבון פונקציות – חריגות**

שם: מחמוד גזמאוי ת.ז: 211345277

שם: רתם קשאני ת.ז: 209073352

**הסבר כללי:**

תוכנית המבוססת על פתרון תרגיל 1 – מחשבון פונקציות – עם שדרוג של טיפול בחריגות.

כעת אנו בודקים את תקינות הקלטים והפלטים, ובמידה וישנו משהו לא חוקי נזרוק חריגה.

בנוסף, הוספנו אפשרות לקריאת פקודות מקובץ וכן, הגבלה על מספר הפעולות המקסימלי האפשרי אשר נקבעת ע"י המשתמש בתחילת ריצת התוכנית.

**רשימה של הקבצים:**

מחלקת -Exception מכילה חריגות הקשורות לשגיאות של יותר מדי ארגומנטים וחריגות הקשורות לשגיאות בקלטת שגיאה במספר פונקציה ושגיאה בפקודה.

לא הוספנו מחלקות נוספות לקוד שקיבלנו כבסיס לתרגיל.

**מבני נתונים:**

**אלגוריתמים ראויים לציון:**

**באגים ידועים:**

לא בדקנו כמות ארגומנטים עבור פקודת קריאה מקובץ כי לפעמים יש בשמות קצים רווח ואי אפשר לדעת אם זה רווח שנכנס בטעות או אם הוא חוקי

**הערות:**

1. מימשנו את התוכנית כך שבקריאה מקובץ, עת תופיע הפקודה 'read' בתוך הקובץ, נממש גם אותה.
2. הקריאה מהמקלדת נעשית על כל שורה בנפרד, כלומר אנו קוראים ארגומנטים ומטפלים במצב בו הוכנס מספר שגוי.