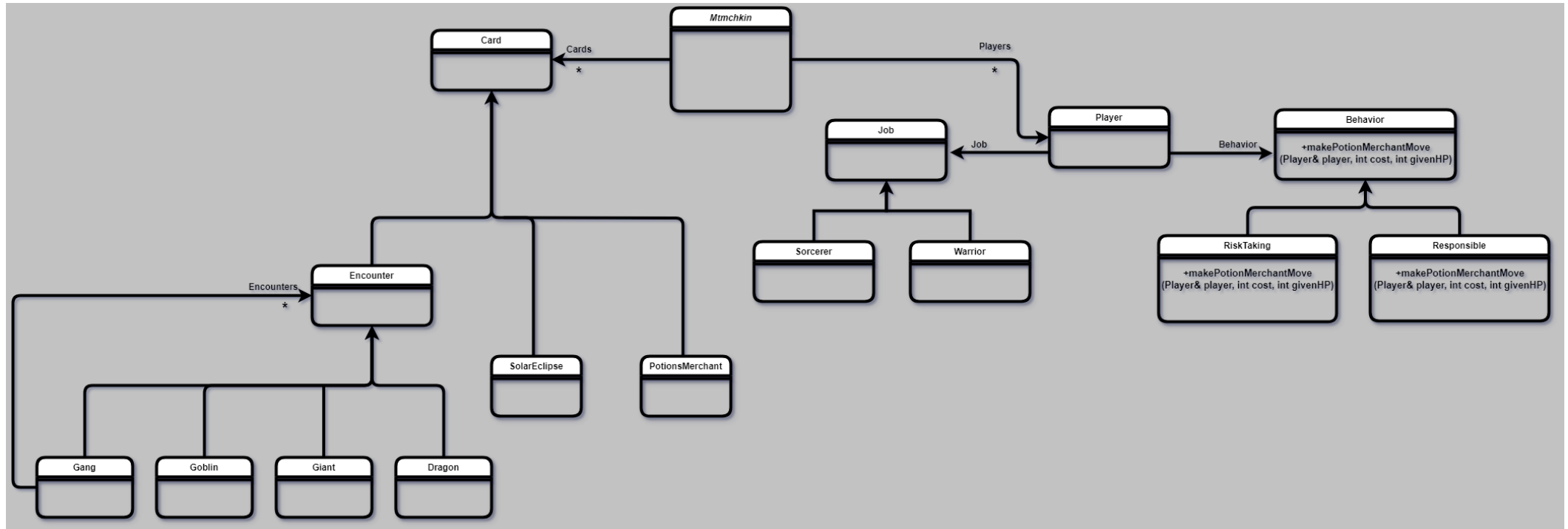


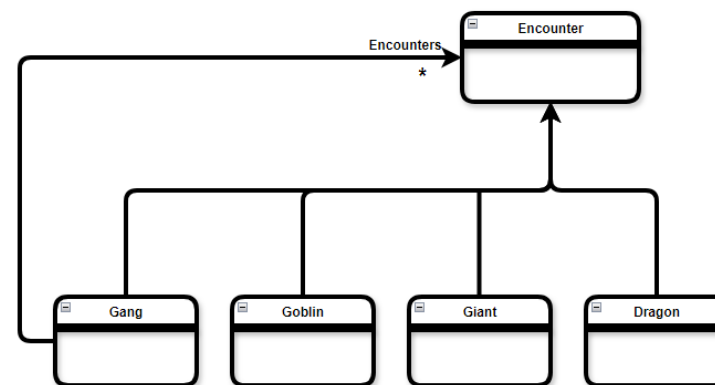
# חלק יבש – מטלה 4

(1

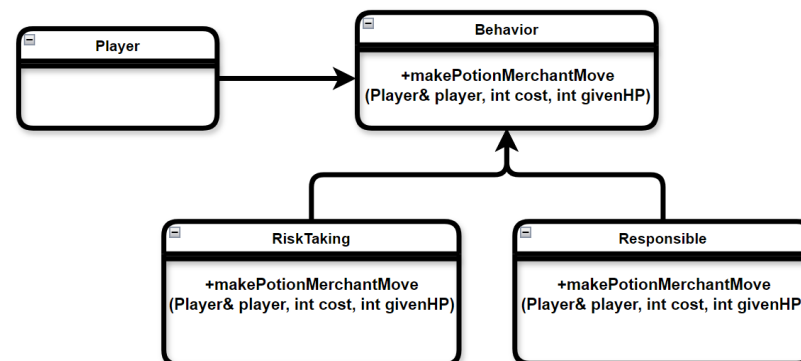


(2) תבניות התכן בהן השתמשנו הן:

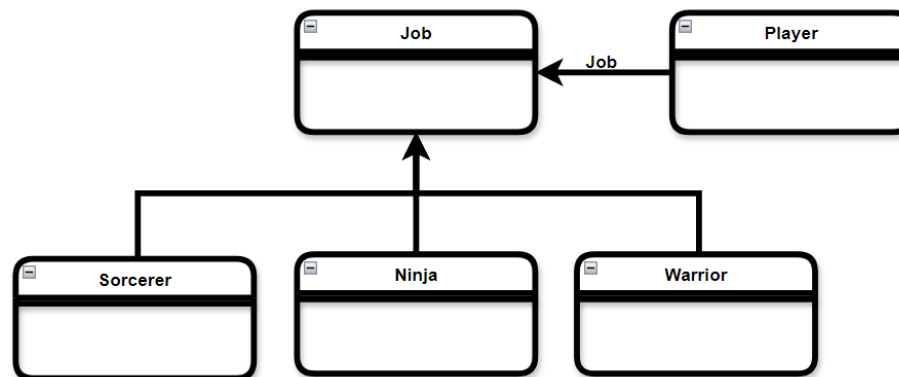
1. Composite – השתמשנו בתבנית תכן זו בחלק של Encounter.



2. Strategy – השתמשנו בתבנית תכן זו בחלק של אופי השחקן – Behavior.



3) כדי להוסיף את העבודה המוזכרת למשחק, כל שנצטרך לעשות הוא להוסיף מחלקה (Class) חדשה בשם Ninja אשר יורשת מ Job (בדומה ל- Warrior, Sorcerer). סכמטית הדיאגרמה תיראה זהה פרט לתוספת הבאה:



המחלקה עצמה תהיה בנויה מאוד דומה לאופן שבו בנויים Warrior, ו-Sorcerer. אם קלפי ה Event משפיעים על שחקן שעבודתו היא נינג'ה באופן כלשהו, נוכל לדרוס אותם במחלקה. (בדומה לאופן שבו דרסנו את solarEclipse במחלקה Sorcerer). לגבי התנאי/תכונה שאכן מוזכרים לגבי נינג'ה, נצטרך לשנות את השיטה applyCard מהמחלקה Encounter כך שתבדוק האם עבודת השחקן היא נינג'ה בעזרת השיטה הקיימת getJob וכן תבדוק את התנאי הדרוש (האם כוח הקרב של המפלצת הינו פי 2 או יותר מזה של השחקן). אם התשובה חיובית, נחזור (return).

פרט לתוספת זו, לא נצטרך לשנות דבר.

במקרים בהם ישנן מגוון רחב יותר של עבודות אשר יכולות "להתחמק" מהיתקלות בדרכים שונות, יהיה נוח יותר לקרוא לשיטת צד בתוך השיטה applyCard אשר בודקת את עבודת השחקן ומפעילה תנאים ספציפיים בהתאם.

4) במידה ונרצה להוסיף את קלף האירוע המוזכר, DivineInspiration, נוכל לבנות מחלקה (Class) היורשת מCard. הקלף יקבל שיטות דומות לשאר קלפי האירועים (getName, applyCard) ובמימוש applyCard תיבחר עבודה אקראית מתוך וקטור המכיל את העבודות הקיימות במשחק ואז תופעל שיטה נוספת שנצטרך להוסיף למחלקה Player הנקראת setJob(const string& job), המשנה את עבודת השחקן.

לא נצטרך לשנות שום דבר אשר קיים במערכת.

הדיאגרמה לאחר התוספת תראה זהה פרט לשינוי הבא:

