

הסבר על המחלקות

Simulator

- המחלקה הראשית בה נמצא ה Main .
- שומרת מערך המכיל את כל הבתים, ושומרת את המידע מקובץ הקונפיגורציה.
- מפעילה את הסימולטור על כל בית, ומדפיסה תוצאות (שגיאות/ניקוד) של כל בית.

Auxiliary

- מחלקת עזר ל Simulator , אחראית על כל טיפול הקבצים - קריאת הקבצים, החזרת כמות הקבצים מוג house , ושמירתם במקום המתאים.

Algorithm

- מחלקה המממשת את AbstractAlgorithm .
- אחראית לקבוע את המהלך הבא של הרובוט בתוך בית ספציפי.

Sensor

- מחלקה המממשת את AbstractSensor .
- המחלקה Algorithm נעזרת בה על מנת לקבל מידע מסביב לרובוט - מידע בנוגע לכמות האבק וקירות ממזרח, מערב, צפון ודרום לרובוט.

Score

- מחלקה שבה ממומשת פונקציית הניקוד שלנו כפי שתואר בתרגיל - מחלקה זו נעשתה בראיה עתידית לתרגילים הבאים, בהם נצטרך לקבל ולהשתמש במגוון של פונקציות ניקוד.

קבצי ה Header השונים

- מכילים את כל ה includes and defines של הקבצים.
- Direction.h - מכיל enum של צפון, דרום, מזרח, מערב, והשארות במקום.
- SensorInformation.h - מכיל struct עם המידע מסביב לרובוט - כפי שתואר להעיל.
- House.h - מכיל struct עם כל המידע הרלוונטי לגבי הבית (בנוסף להוראות התרגיל, מכיל גם את המידע הבא:

1. האם הבית שנקרא מהקובץ תקין
2. אם ישנה שגיאה כלשהי עבור בית זה (האלגוריתם נכנס בקיר, לרובוט נגמרה הבטריה) - נשמרת השגיאה ב struct זה.
3. סכום האבק ההתחלתי והסופי בבית.
4. מיקום עמדת ההטענה.
5. מיקום הרובוט.