**נושאים מתקדמים iRobot**

טיפול בקבצים

1. בפורום בשאלה "שאלות על תרגיל 1" שרועי מור שאל, המרצה אמר שחוקי לקבל שם של תיקייה מסוימת עם סיומת / ובלי כזאת.

אז צריך לטפל בשני המקרים (/usr/targil1/simufiles/ או /usr/targil1/simufiles). - טופל

1. הטיפול בFLAGS של הCMDLINE כבר טופל – נשאר לבדוק האם התיקייה שקיבלנו בשורת הפקודות באמת קיימת ולהוציא הודעה מתאימה אם לא. -טופל ונוסף גם הודעת שגיאה אם בנתיב חוקי קראנו 0 בתים.

קליטת בתים

1. לוודא שמספר השורות והעמודות תואם למטריצה שהתקבלה.  
   להשלים קירות אם חסרים (לכיוון מזרח-ימינה ודרום-למטה). - טופל
2. צריך לחשוב על כל הקטע של isValidHouse , האם אנחנו צרכים לעשות בדיקות מעמיקות? לדוגמא לבדוק שקיים עמדת הטענה? לבדוק שלא רשום בטעות איזה אבק/עמדת הטענה באחד הקצוות של הבית? (כי נכון לכרגע אני פשוט דורס את כל הקצוות של הבית ושם שם קיר )
3. אם זה גורם לדריסה של עמדת הטעינה אז להדפיס הודעת שגיאה בהתאם. אפשר להיות נחמדים ולתת הודעות שונות:

* הודעה אם מראש לא היתה תחנת עגינה.
* הודעה אם הייתה תחנה כזו אבל דרסנו אותה.

הסימולציה – כללי

1. בפורום דיברו על זה שHOUSE יכיל רק דברים שקשורים אליו, ז"א לא יהיה לו קשר לרובוט שעובר עליו ולכן מיקום הרובוט לא יהיה חלק ממנו.

בשביל לתקן את זה צריך קצת לשנות דברים, למשל להעביר לסנסור לא מצביע לבית (שעד עכשיו ידע איפה הרובוט עליו), אלא מצביע לבית ומצביע לנקודה שעליו הרובוט נמצא בכל זמן (אולי גם מחלקה לרובוט?).

1. לבדוק בסוף שהקוד עובד עם max\_steps = 0. לתרגיל 1 זה יעבוד כי יש אלגוריתם אחד אבל צריך לחשוב על זה לקראת תרגילים הבאים.
2. התעסקות עם הסוללה – שאלתי בפורום צריך לראות מה הוא עונה.

האם השארות בעמדת טעינה זוללת סוללה?

מעבר דרך עמדת טעינה – מטעין את הסוללה.

צריך להבין אם כשאנחנו מגיעים לעמדת הטעינה אנחנו קודם מורידים סוללה על הצעד, אח"כ מוסיפים סוללה על הטעינה. או שהטעינה מתבצעת מהיציאה מ עמדת הטעינה. זאת אומרת צריך להטעין כשיוצאים מהעמדת טעינה לנקודה סמוכה לה.

**כרגע-**השארות בעמדת הטעינה עדיין לוקח סוללה.

**כרגע-**הטעינה קורית לאחר שנכנסו לעמדת הטעינה. כלומר אם עברנו מנקודה לעמדת הטעינה אז פשוט הסוללה תרד. ואז בצעד הבא הסוללה תעלה כי זה נטען בזמן הזה.

4. ב Main כל מה שמתחת ל :

// start the game:

להעביר לפונקציה שנקראת ככה.

תרשים

להכין תרשים של ה design שלנו - נעשה זאת בסוף.