



משימות למעבדה מס' 10

(Implementation classes and objects)

(1) יש לממש מחלקה Point בשפת Shmython

(דוגמה למימוש ב-python מצ"ב בקובץ `lab_10_point_oop.py`). כתוב דרייבר המתאים עבור המימוש הזה.

יש להשתמש במה שנלמד בהרצאה לגבי מימוש אלטרנטיבי של מחלקות (dictionary) – הנמצא בקובץ `Lab10_basic.py`

(2) יש להרחיב את המערכת כך שלכל מחלקה יהיה מאפיין של שם המחלקה וכן על כל מופע ידע לאיזו מחלקה הוא שייך.

לדוגמא:

```
>>> Point=make_point_class()
>>> P=Point['new'](0,0)
>>> P
{'set': <function make_class.<locals>.new.<locals>.set at 0x00F274F8>, 'get': <function
make_class.<locals>.new.<locals>.get at 0x00F27348>}
>>> P1=P['get']('class')['new'](1,2)
>>> P1
{'set': <function make_class.<locals>.new.<locals>.set at 0x00F27588>, 'get': <function
make_class.<locals>.new.<locals>.get at 0x00F27540>}
>>> P['get']('class_name')
'Point'
>>> Point['get']('class_name')
'Point'
>>> P1['get']('class_name')
'Point'
```

(3) יש לשנות את המימוש הקיים, כך שלכל מחלקה יהיה מאפיין של מספר מופעים (שנוצרו אי פעם, ללא התחשבות באיסוף אשפה – garbage collection) של אותה מחלקה.

לדוגמא:

```
>>> Point=make_point_class()
>>> Point['get']('count')
0
>>> p=Point['new'](1,2)
>>> Point['get']('count')
1
>>> p=Point['new'](10,20)
>>> p=Point['new'](4,5)
```



```
>>>Point['get']('count')
3
```

(4) יש להוסיף **מחלקת object**, כמו שיש ב-*Python*, כך שכל מחלקה שלא יורשת מאף מחלקה אחרת, תירש מה-*object* לפי ברירת מחדל (ולא מ-*None* כמו שזה במערכת המקורית). מחלקת *object* חייבת להכיל בנאי (*__init__*) ולכן, כתוצאת השינוי, תמיד יהיה לנו *__init__* בכל מחלקה. אחרי עדכון הנ"ל אפשר לדלג על בדיקת קיימות של בנאי ב-*make_class*:

```
init=get('__init__')
if init:
    init(*args)
```

בהצלחה !