

שאלה 2:

כן, השתמשנו בתבנית של *composite* כדי לתאר את היורשה בין המחלקות בתוכנית. זה בא לידי ביטוי בדיאגרמה שצירפנו כאשר הדמויות יורשים ממחלקה *Job* ושני סוגי האירועים יורשים מ- מחלקת *events* וסוגי המפלצות יורשים ממחלקת *monster*.
במחלקה *monster*, המחלקה פאק יורשת מ- *monster* ויכולה לקבל עצם מסוג *monster* אחר וזוהי ה- *composite monster*.
בנוסף השתמשנו בתבנית תכן *strategy*, לכל *player* יש *character* וכל *character* מתנהגת באופן שונה במשך התור שלה במשחק, לכן עשינו מחלקת *character* שהיא מחלקה חיצונית כך שכל *player* מקבל *character* שלפיו הוא מתנהג בתור שלו במשחק.
בנוסף השתמשנו ב*factory* בקשר בין *player* ותתי המחלקות של *job*. מחלקת *player* יכולה להיות אחראית על יצור עצים של תתי המחלקות של *job* עם קריטריונים שונים. כלומר המחלקה *job* קשורה ל *player* כל שהיא גם מקשרת את תתי המחלקות: *warrior*, *archer*, *magician* ל *player* ולמתודות של המחלקה.

שאלה 3:

היינו צריכים להוסיף עוד מחלקה בשם *rough* שהוא סוג של דמות היורשת מ *job* עם אותם מתודות של מחלקת *job*. צריך בנוסף לשנות את הפונקציות הנוגעות ב *job* של ה- *player* כמו למשל הבנאי של *Player*. בנוסף צריך לממש פונקציית *getJob* עבור הגנב.
כדי להתאים את הדרישה צריך לממש פונקציה הבודקת אם יכולת הקרב גדולה פי 2 במחלקת *virtual job*.

שאלה 4:

כן, אפשר להוסיף מחלקה כזאת כי לכל תתי המחלקות ב*job* קיימים אותם מתודות ותכונות אבל צריך לתאם את הערכים ההתחלתיים של כל סוג של *job* עם האופייקט המשנה את סוגו. כלומר למשל את ה- *maximum health* ואת *combat power*. בנוסף צריך להוסיף לשדה *job* פונקציה *setJob* כדי שתשנה את ה- *job* של הדמות. ואם רוצים לבחור את העבודה רנדומלית אז צריך לממש פונקציה שבוחרת עבודה באופן רנדומלי. אפשר באופן כך שנוסיף מחלקה חדשה *divine inspiration* היורשת מ- *special events*. היא מקבלת את המתודות של מחלקת האב, בונה *job* חדש רנדומלית (לפי הפונקציה שבוחרת *job* באופן רנדומלי) ומשנה אותו לפי *setJob*.

שאלה 1:

