

## [קרון כליף] מומחית להוראת {התכנות};

זהו התרגול השני בסדרת תרגולי קורס התכנות מונחה עצמים בשפת ++C.

בדף זה מתוארים הסעיפים השונים, ומומלץ לנסות לקודד אותם לצורכי תרגול לבד לפני שמקשיבים להקלטה.

מומלץ להמשיך לקודד על הפתרון שפתרנו יחד מהחלק הראשון. [להורדה <<](#)

### [רשימת הדברים שנעשה בפרק]

#### {04- הקוד}

המירו את המבנה Player למחלקה:

- ✓ הקפידו על הרשאות
- ✓ כתבו מתודות set ו- get
- ✓ וודאו תקינות לשנת לידה בין 1980 ל- 2002 והחזירו אינדיקציה להאם המתודה הצליחה בהשמה או לא
- ✓ לבסוף תקנו את שגיאות הקומפילציה שנוצרו
- ✓ הוסיפו למחלקה מתודת init המכניסה לתוך השחקן את שמו ואת שנת הלידה שלו.
- שימו לב שמתודה זו לא מבצעת קלט, היא תקבל את הנתונים כפרמטרים. הקלט יבוצע ב- main.
- ✓ הוסיפו למחלקה מתודה המדפיסה את נתוני השחקן

#### {05- חלוקת הפרוייקט לקבצים ושחרור זכרון}

המירו את המבנה Team למחלקה, על כל הדגשים הרלוונטיים שניתנו לעיל עבור המחלקה Player

- ✓ הוסיפו למחלקה Team מתודת init שתקבל את שם הקבוצה ותאתחל את נתוניה
- ✓ הוסיפו מתודה לשחרור הזיכרון של מחלקת Team והפעילו אותה איפה שצריך לשחרר זכרון
- ✓ המירו את הפונקציות הגלובליות הרלוונטיות להיות מתודות במחלקה
- ✓ התאימו את ה- main לשינויים

#### {06- איפה נכתוב את הקוד שקולט את הקלט}

העבירו את המתודה readTeam להיות גלובלית על-מנת שלא יהיה קלט במחלקה. עליכם להחליט מה היא מקבלת ומה היא מחזירה.

בצעו את התיקונים הנדרשים בעקבות השינוי.

שימו לב לאפשר החזרת אינדיקציה ל- main במקרה בו הנתונים שהוזנו אינם תקינים.

#### {07- איך נדע מדוע מתודה מחזירה false?}

המתודה addPlayer מחזירה false גם כאשר אין מקום לשחקן נוסף וגם כאשר שנת הלידה שלו אינה תקינה. מי שמקבל ממתודה ערך false, אינו יודע מדוע.

- ✓ עדכנו את המתודה כך שתחזיר אינדיקציה שתעיד על הצלחה / כישלון, ובמקרה של כישלון מהו הכישלון.
- ✓ עדכנו את ה- main שיבדוק את הערך המוחזר ויצג הודעה מתאימה

## [עבודה נעימה!]