

[קרון כליף]

מומחית להוראת {התכנות};

זהו התרגול השלישי 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 השני. [להורדה <<](#)

[רשימת הדברים שנעשה בפרק]

{04- שימוש ב- enum עבור הערך החוזר מהוספת שחקן}

במחלקה Team המתודה addPlayer החזירה קבועים כאינדיקציה להצלחה או עם סיבת הכישלון.

✓ הגדירו במחלקה Team טיפוס enum עם ערכים שיחליפו את הקבועים המוחזרים מהמתודה addPlayer

{05- הוספת אובייקט מוכל TShirt ל- Player}

הגדירו את המחלקה TShirt:

- ✓ תכונות המחלקה הן כינוי המופיע על החולצה (למשל שם חיבה של השחקן, מחרוזת בגודל מקסימלי 20), וגודל הגופיה. גודל הגופיה יכולה להיות אחד משלושת הערכים הבאים: L, XL, XXL.
- ✓ כתבו מתודת init המקבלת את הכינוי ואת גודל החולצה, ומאתחלת את נתוני האובייקט בהתאם.
- ✓ כתבו מתודת print שתדפיס את נתוני הגופיה. את גודל החולצה הדפיסו תוך שימוש במערך קבוע של מחרוזות.
- ✓ הוסיפו במחלקה Player תכונה מטיפוס TShirt. הוסיפו מתודות set ו- get לתכונה החדשה.
- ✓ במחלקה Player עדכנו את המתודה init כך שתקבל גם TShirt.
- ✓ במחלקה Player עדכנו את המתודה print שתדפיס גם את נתוני ה- TShirt.
- ✓ במחלקה Team עדכנו את המתודה addPlayer כך שעם קבלת נתוני השחקן, תקבל גם את נתוני החולצה. כתבו את המתודה ב-2 גרסאות: אחת שתקבל בנוסף לשאר הפרמטרים גם את שדות הגופיה בנפרד, והשנייה תקבל את נתוני הגופיה כמארג, בתוך אובייקט.
- ✓ התאימו את ה- main לשינויים

{06- בעיית ה- include הכפולים}

לצרכי התרגול, הוסיפו ב- main את פעולת ה- include גם ל- Team וגם ל- TShirt. דאגו שמחלקות אלו לא יכללו את הפקודה #pragma once. במידה ונוצרת לכם שגיאת קומפילציה, תקנו אותה באמצעות המנגנון של הידור מותנה.

{07- מתודות inline}

במחלקה Player הוסיפו inline איפה שמומלץ.

[עבודה נעימה!]