

## משימה 1 בפיתוח משחק Pacman – קורס תוכנה 1

במשימה זו תלמדו להכיר את הקוד הבסיסי של תוכנת ה Pacman בו נשתמש בקורס זה. אתם נדרשים להוסיף לקוד תמיכה בבונוס מסוג אחר: "בונוס דובדבן".

כאשר השחקן דורך על בונוס דובדבן מתווספות 30 נקודות ל score שלו.

מטרות המשימה:

- ✓ ללמוד להשתלב בקוד קיים שפיתח מישהו אחר ואינו קוד טריוויאלי
  - ✓ להתנסות בהוספה של מחלקה חדשה למערכת תוכנה בה יש מבנה מחלקות קיים
  - ✓ הבנה של הרכיבים השונים במערכת ואילו מהם דורשים עדכון כדי לאפשר תמיכה בתוספת הנדרשת
- שימו לב, זהו אינו תרגיל להגשה, אך אנו ממליצים מאד לעבוד עליו ולהתייעץ איתנו ואף להראות לנו את התוצרים שלכם.

חלק א' – התקנת החבילות הדרושות עבור הרצת הקוד הקיים

באתר הקורס מופיע קובץ הנחיות להתקנת הסביבה אצלכם. בכל בעיה בהתקנה אנא השתמשו בפורום המתאים במודל ואנו ננסה לעזור.

חלק ב' – יצירת repository ב git

צרו את ה repository שלכם באמצעות הקישור הבא:

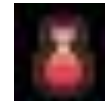
<https://classroom.github.com/a/Cip0AkXH>

כעת עשו clone ותוכלו לעבוד מקומית.

חלק ג' - פיתוח

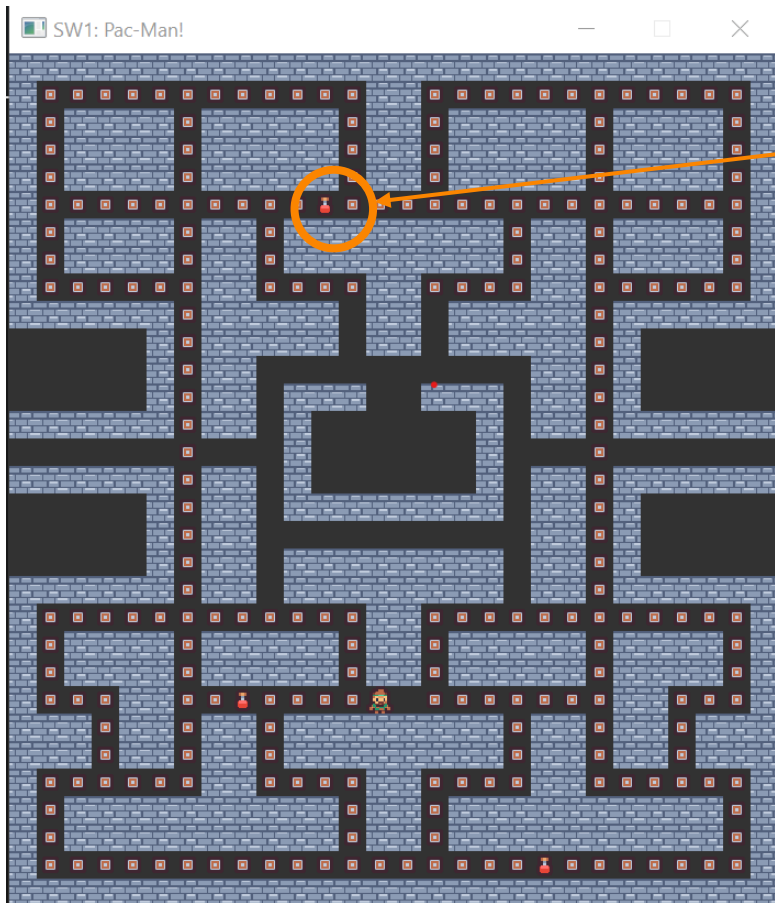
עליכם להוסיף מחלקה חדשה בשם PacmanBonusCherry. תוכלו להיעזר במצגת מהרצאה 6 בה תוארה היררכיית הירושה מהמחלקה האבסטרקטית GameObject, כדי להבין ממי כדאי שהמחלקה החדשה תירש.

הוספנו לקובץ PacmanGameApplication.java את שורה 28 שבה הגדרנו שהאייקון לבונוס דובדבן יהיה האייקון הבא:



(אפשר להתווכח האם מצויר כאן דובדבן או לא, אבל מטעמי זכויות יוצרים זה האייקון הנבחר. בהמשך תוכלו לבחור אייקונים אחרים כרצונכם.)

שימו לב כי כל השינויים הנדרשים צריכים להיות במודול pacman ולא במודולים האחרים. כמות שורות הקוד שיש להוסיף היא קטנה מאד.



דוגמה לבונוס  
החדש