

## Hotellityön ohjeet

Hei ja tervetuloa käyttämään hotellinvarausjärjestelmää.

Varausjärjestelmä käyttää muutamia ulkoisia kirjastoja hyödykseen muun muassa ikkunan renderöintiin, UI:n renderöintiin, painallusten ja hiiren liikkeen tunnistamiseen sekä JSON tiedostojen lukemiseen, kirjoittamiseen ja pareseemiseen.

Työssä on siis käytetty seuraavia ulkoisia kirjastoja:

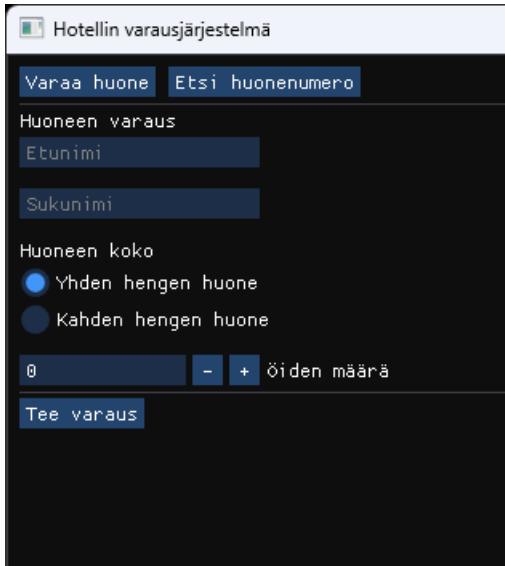
Dear ImGui (GUI ja UI kirjasto) <https://github.com/ocornut/imgui>

OpenGL3 (Ikkunan renderöintiin) <https://www.opengl.org>

GLFW (Syöttöjen esim. hiiren painalluksen vastaanottoon) <https://github.com/glfw/glfw>

nlohmann/json (Json utilityyn) <https://github.com/nlohmann/json>

Kun käynnistät sovelluksen, tulee sinulle seuraavainen näkymä:



Tähän käyttäjän tulee asettaa nimikenttiin oma etu- ja sukunimi, valita yhden tai kahden hengen huone sekä määrittää yöpymisen pituus.

Täytetyään tulee käyttäjän painaa "Tee varaus" painiketta.

Kun kentät ovat täytetty oikein ja käyttäjä painaa "Tee varaus" painiketta tulee napin alle näkyviin kaikki varauksen tiedot, jotka ohjelma sitten tallentaa json tiedostoon.

Jos käyttäjä unohtaa laittaa kaikkiin kenttiin syötteen, varausta ei tehdä ja tulee virhe tilanne. Käyttäjä ei myös käään voi asettaa öiden määrää negatiiviseksi taikka käyttää nimessään muuta, kuin latinalaisia aakkosia, välilyöntiä ja väliviivaa.

Lisäksi ohjelmaan kuuluu huonumeron etsintä, jonka voi hakea joko kokonimellä tai varausnumerolla. Haku toimii kohtuullisen intuitiivisesti, eli käyttäjä kirjoittaa joko nimensä

kahteen hakukenttään tai varausnumerona ja painaa sen jälkeen ”Etsi huone” painiketta, jolloin ohjelma tulostaa ruudulle henkilön huoneen.

Jos käyttäjän antamaa nimeä tai varausnumeroa ei löydy ilmoittaa ohjelma siitä käyttäjälle.