

A photograph of a modern library interior. The space is filled with long, grey bookshelves filled with books, arranged in a grid-like pattern. The floor is a light grey carpet. In the foreground, a curved, light grey glass partition is visible. The text "Lösungsvorschlag" is overlaid in white on a dark grey horizontal band across the middle of the image.

Lösungsvorschlag

INFORMATIONEN EINER VORMERKUNG

- Das Medium
- Die Vormerker und deren Position in der Warteschlange

Medien					
Medientyp	Titel	Ausleiher	Vormerker 1	Vormerker 2	Vormerker 3
KonsolenVideospiel	Dr. Kawashimas Ge...				
KonsolenVideospiel	FIFA 09				
KonsolenVideospiel	Mario Kart				
KonsolenVideospiel	Resident Evil 5				
PCVideospiel	Battlefield 2				
PCVideospiel	Company of Heroes				
PCVideospiel	Grand Theft Auto IV				
PCVideospiel	World of Warcraft				

INFORMATIONSSABLAG E / O B J E K T E

Lösungsvorschlag:

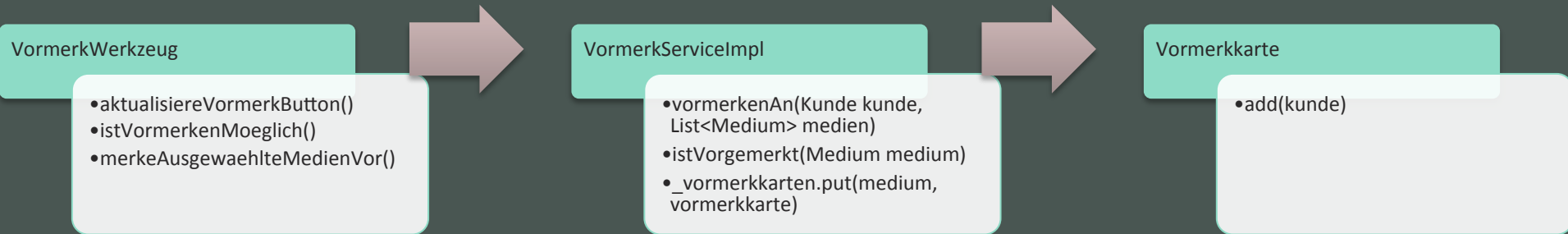
Eine Map, die für jedes Medium eine Vormerkkarte enthält. Jede Vormerkkarte besteht aus einem Medium und einer LinkedList mit Kunden.

Die Map ist ein Feld des VormerkServices, sie wird beim erzeugen des VormerkServices erstellt.

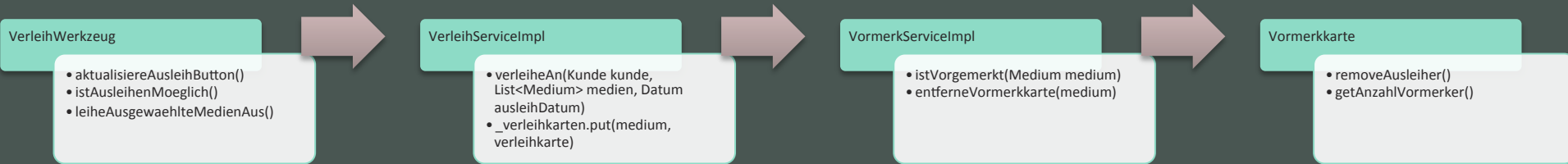
Wird ein Medium vorgemerkt wird eine Vormerkkarte für das Medium erstellt, wobei der LinkedList der Vormerkkarte der Vormerker hinzugefügt wird.
Die Vormerkkarte wird in die Map gepackt.

[illegible]

PROGRAMMSCHRITTE BEI VORMERKUNG



PROGRAMMSCHRITTE BEIM AUSLEIHEN



VOR- UND NACHBEDINGUNGEN

· VORMERKEN

Vorbedingungen:

(kunde != null); kundelImBestand(kunde); !medien.isEmpty(); mediumImBestand(medium);

Nachbedingungen:

istVorgemerktVon(List<Medium> medien, Kunde kunde) == true

· AUSLEIHEN

Vorbedingungen:

kundelImBestand(kunde); medienImBestand(medien); sindAlleNichtVerliehen(medien);

ausleihDatum != null;

istVerleihenMoeglich(kunde, medien)

Nachbedingungen:

sindAlleVerliehenAn(Kunde kunde, List<Medium> medien)

- Platz für Fragen -