

# Περιγραφή κλάσεων

## Enoikiasi class

Η μέθοδος Enoikiasi με παραμέτρους :platforma, etairia, etosparagvghs, titlos, xronosenoikiasis, temaxia, onomaPelati, thlefPelati, imeresEnoikiasis, hmeromhniaEnoikiasis, kostosEnoikiasis, extraDayKostos, katigoria δημιουργεί το δημόσιο αντικείμενο enoikiasi .

Η μέθοδος setTemaxia όπως και η setOnomaPelati κάθε μέθοδο τέτοιου τύπου δηλαδή public void setsomething(type something) {this.something=something;} γεμίζουν το αντικείμενο με τις παραπάνω μεταβλητές πχ η setTemaxia με temaxia η setOnomaPelath με onomaPelati.

Η μέθοδος getPlatforma κάθε μέθοδο του τύπου public type getsomething(){return something(μεταβλητή);} επιστρέφει τη μεταβλητή

## Dvd class

Η μέθοδος Dvd δημιουργεί το δημόσιο αντικείμενο dvd που κληρονομεί από την ενοικίαση κάποιες μεταβλητές του συγκεκριμένα : plataforma, etairia, etosparagvghs, titlos, xronosenoikiasis, temaxia, onomapelati, thlefpelati, imeresenoikiasis, hmeromhniaEnoikiasis, kostosEnoikiasis, extraDayKostos, katigoria και έχει δικές τις μεταβλητές τις εξής : σκηνοθέτης, σεναριογράφος, ηθοποιοί, διάρκεια .

Και αυτή όπως η Game έχει δικιά της toString η οποία τυπώνει ένα μήνυμα με τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού τα οποία αναφέραμε παραπάνω .

## Game class

Η μέθοδος Game δημιουργεί το δημόσιο (public) αντικείμενο game που κληρονομεί τις μεταβλητές του από την ενοικίαση όπως και η Dvd μόνο που η Game δεν έχει ξεχωριστές μεταβλητές .

Η μέθοδος String toString της game τυπώνει στον χρήστη ένα μήνυμα με τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού συγκεκριμένα : Τίτλο, Πλατφόρμα, Κατηγορία, έτος παραγωγής, εταιρία παραγωγής, χρόνος ενοικίασης και τα διαθέσιμα τεμάχια .

## Database class

Περιέχει 2 συλλογές(πίνακες) την prosenoik και την noikiasmena στην μία είναι όλα τα αντικείμενα προς ενοικίαση ενώ η άλλη είναι κενή .

Η μέθοδος noikiastike με παράμετρο τον αριθμό pos δίνει την θέση στον κατάλογο αν κάποια ταινία νοικιαστεί αφαιρεί από τα τεμάχια 1 τεμάχιο .

Η μέθοδος positionfinder με παραμέτρους την theName, platforma βρίσκει την ακριβή τοποθεσία μίας ταινίας/παιχνιδιού στην συλλογή εάν ο τίτλος είναι ίδιος με το όνομα και η πλατφόρμα με την getPlatforma .

Η μέθοδος boolean finder με παραμέτρους την theName,platforma βρίσκει με βάση το όνομα της ταινίας που πληκτρολόγησε ο χρήστης εάν υπάρχει στην συλλογή .

## main class

Η κλάση Enoikiasiaapp περιέχει αρχικά την μέθοδο public static void main (String[] args) χωρίς αυτή δεν θα έτρεχε το πρόγραμμα . Ύστερα δημιουργεί αντικείμενα μέσω της Dvd και της Game τάξης Dvd και Game αντίστοιχα . Ύστερα μέσω της μεθόδου Scanner in = new Scanner(System.in); μπορεί ο χρήστης να πληκτρολογήσει κάτι στο πρόγραμμα . Αντίστοιχα όπως με Dvd φτιάχνουμε αντικείμενο (data) τάξης Database και προσθέτουμε σε αυτό τα 10 αντικείμενα (4Dvd, 6Game). Ύστερα δημιουργούμε μια while loop με παράμετρο !done στην οποία όταν είναι true θα εκτελείται τα παραπάνω όταν είναι false βγαίνει από το πρόγραμμα . Συγκεκριμένα δίνει στον χρήστη 3 επιλογές να δει τις διαθέσιμες ταινίες , να δει τα διαθέσιμα παιχνίδια , να δει τις διαθέσιμες ενοικιάσεις η να βγει από το πρόγραμμα στην τελευταία περίπτωση το done γίνεται false για αυτό βγαίνει από το πρόγραμμα . Τώρα μέσω του Scanner που αναφέραμε πιο πάνω ο χρήστης πληκτρολογεί μία από αυτές τις 4 τιμές (0-3) . Κάθε επιλογή είναι και ένα διαφορετικό «case» αν πληκτρολογήσει 0 μέσω του if θα ρωτήσει σε ποια platforma dvd(1) η blue ray (2) μετά θα τον ρωτήσει ποιο όνομα ταινίας μέσω της name = in.nextLine(); ο χρήστης πληκτρολογεί την ταινία που θέλει να αναζητήσει στην συλλογή μας . Αν υπάρχει αυτή η ταινία (αυτό θα το ελέγξουμε μέσω της μεθόδου booleanfinder) θα τυπώσει το μήνυμα θα θέλατε να ενοικιάσετε αυτή την ταινία ; y/n . Εδώ μέσω πάλι του Scanner με παράμετρο answer2 θα γράψει ο χρήστης y ή n . Αν γράψει n θα τον γυρίσει πίσω στην αναζήτηση ταινίας . Αλλιώς αν πατήσει y πάλι μέσω if statement εμφανίζει μήνυμα να δώσει ονοματεπώνυμο πάλι μέσω του scanner με παράμετρο Onoma και τηλέφωνο ομοίως μέχρι και έξτρα κόστος που είναι ακριβώς το ίδιο το μόνο που αλλάζει είναι το μήνυμα που εμφανίζεται και η παράμετρος στο scanner . Αφού ο χρήστης κάνει την καταχώρηση της ταινίας μέσω του add(data.prosenoik.get(pos))προσθέτει την συγκεκριμένη ταινία στα Noikiasmena(λίστα) και ύστερα τυπώνει την λίστα noikiasmena ανάποδα δηλαδή από την καινούρια προσαρμογή στην τελευταία . Επίσης στην προσαρμογή αυτή μπαίνουν και τα στοιχεία του συγκεκριμένου πελάτη τηλέφωνο κ.λ.π.

Αν η ταινία που πληκτρολόγησε ο χρήστης δεν υπάρχει στην συλλογή prosenoikiasi θα εμφανίσει το εξής μήνυμα den uparxei auth h tainia gia auth thn platforma πάλι μέσω if στην συγκεκριμένη περίπτωση χρησιμοποιούμε το else . Αν ο χρήστης στην αρχή πατήσει επισκόπηση παιχνιδιών του εμφανίζεται μέσω switch 3 cases playstation, xbox, nintendo με παράμετρο answer . Και ρωτάει μέσω scanner Με παράμετρο name το όνομα παιχνιδιού . Αν το παιχνίδι δεν υπάρχει θα του εμφανίσει μήνυμα ότι το παιχνίδι δεν υπάρχει . Ύστερα ομοίως με ενοικίαση dvd ρωτάει για τα στοιχεία του χρήστη και αντίστοιχα προσθέτει την προσαρμογή του στον πίνακα posenoik με τα στοιχεία του χρήστη . Τέλος αν στην αρχή ο χρήστης διαλέξει την 2<sup>η</sup> επιλογή επισκόπηση ενοικιάσεων μέσω ενός for loop με παράμετρο i=0 όταν i < του αριθμού του πλήθους των στοιχείων της λίστας νοικιασμένα τότε το i μεγαλώνει κατά 1 . και ύστερα τυπώνει μέσω της System.out.print την λίστα με παράμετρο i.