

1. Правила

Правило 1: Ако данните на клиента са въведени (Y), масата е свободна (Y), избрано е за колко човека ще бъде (Y), избрано е за какво събитие ще бъде (Y), избрана е дата (Y) и е въведен час (Y), има свободни места по това време (Y), тогава натисни бутона „Резервирай“ (X).

Правило 2: Ако данните на клиента са въведени (N), масата е свободна (Y), избрано е за колко човека ще бъде (N), избрано е за какво събитие ще бъде (Y), избрана е дата (Y) и е въведен час (Y), има свободни места по това време (N), тогава изпрати съобщение за пропуснати полета, които трябва да бъдат попълнени (X).

Правило 3: Ако данните на клиента са въведени (Y), масата е свободна (Y), избрано е за колко човека ще бъде (Y), избрано е за какво събитие ще бъде (N), избрана е дата (Y) и е въведен час (Y), има свободни места по това време (Y), тогава съобщи за налични събития по това време (X).

Правило 4: Ако данните на клиента са въведени (Y), масата е свободна (N), избрано е за колко човека ще бъде (Y), избрано е за какво събитие ще бъде (Y), избрана е дата (Y) и е въведен час (Y), има свободни места по това време (N), тогава предложи друг ден или час (X).

Правило 5: Ако данните на клиента са въведени (Y), масата е свободна (N), избрано е за колко човека ще бъде (Y), избрано е за какво събитие ще бъде (Y), избрана е дата (Y) и е въведен час (Y), има свободни места по това време (Y), тогава предложи свободна маса по това време (X).

Правило 6: Ако данните на клиента са въведени (Y), масата е свободна (N), избрано е за колко човека ще бъде (N), избрано е за какво събитие ще бъде (N), избрана е дата (N) и е въведен час (N), има свободни места по това време (N), тогава откажи резервацията (X).

2. Таблица за вземане на решенията

Условия/Действия	Правило 1	Правило 2	Правило 3	Правило 4	Правило 5	Правило 6
Условия						
Данните на клиента са въведени	Y	N	Y	Y	Y	Y
Масата е свободна	Y	Y	Y	N	N	N
Избрано е за колко човека ще бъде	Y	N	Y	Y	Y	N
Избрано е за какво събитие ще бъде	Y	Y	N	Y	Y	N
Избрана е дата	Y	Y	Y	Y	Y	N
Въведен е час	Y	Y	Y	Y	Y	N
Има свободни места по това време	Y	N	Y	N	Y	N
Действия						
Натисни бутона „Резервирай“	X					

Изпрати съобщение за пропуснати полета		X				
Съобщи за налични събития по това време			X			
Предложи друг ден или час			X	X		
Предложи свободна маса по това време					X	
Откажи резервацията						X

3. Псевдо-код за проверка дали е свободна масата

FUNCTION IsFreeTable()

```

tables ← 10
available ← FALSE
currentTable ← NONE

IF tables > 0 THEN
    available ← TRUE
    currentTable ← tables
ELSE
    available ← FALSE
END IF

```

RETURN available

END FUNCTION

Псевдо-код за намаляване на броя свободни маси след направена резервация

FUNCTION IsMadeReservationTable()

```

IF tables > 0 THEN
    tables ← tables - 1
RETURN TRUE
ELSE

```

```
    RETURN FALSE  
END IF  
END FUNCTION
```

Псевдо-код за проверка дали е резервирана игра

```
FUNCTION IsGameReserved()  
    IF reserved = TRUE THEN  
        RETURN TRUE  
    ELSE  
        RETURN FALSE  
    END IF  
END FUNCTION
```

Псевдо-код за създаване на събитие

```
FUNCTION CreateEvent(name, date, maxPlayers)  
    event.name ← name  
    event.date ← date  
    event.maxPlayers ← maxPlayers  
    event.currentPlayers ← 0  
    event.status ← "ACTIVE"  
END FUNCTION
```

Псевдо-код за свободни места в събитие

```
FUNCTION HasFreeSpots(event)  
    IF event.currentPlayers < event.maxPlayers THEN  
        RETURN TRUE  
    ELSE  
        RETURN FALSE  
    END IF  
END FUNCTION
```

Псевдо-код за записване на участник в събитие

```
FUNCTION JoinEvent(event, player)
    IF event.status = "ACTIVE" AND HasFreeSpots(event) = TRUE THEN
        event.currentPlayers ← event.currentPlayers + 1
        Add player TO event.participants
        RETURN TRUE
    ELSE
        RETURN FALSE
    END IF
END FUNCTION
```

Псевдо-код дали участник вече е записан

```
FUNCTION IsPlayerRegistered(event, player)
    IF player IN event.participants THEN
        RETURN TRUE
    ELSE
        RETURN FALSE
    END IF
END FUNCTION
```

Псевдо-код за стартиране на събитие

```
FUNCTION StartEvent(event)
    IF event.status = "ACTIVE" AND event.currentPlayers > 0 THEN
        event.status ← "STARTED"
    END IF
END FUNCTION
```

Псевдо-код за приключване на събитие

```
FUNCTION EndEvent(event)
    IF event.status = "STARTED" THEN
```

```
event.status ← "FINISHED"  
END IF  
END FUNCTION
```

Псевдо-код за отмяна на събитие

```
FUNCTION CancelEvent(event)  
    event.status ← "CANCELLED"  
END FUNCTION
```

Псевдо-код за проверка дали събитие е активно

```
FUNCTION IsEventActive(event)  
    IF event.status = "ACTIVE" THEN  
        RETURN TRUE  
    ELSE  
        RETURN FALSE  
    END IF  
END FUNCTION
```