

Wyższa Szkoła Bankowa

Programowanie Obiektowe

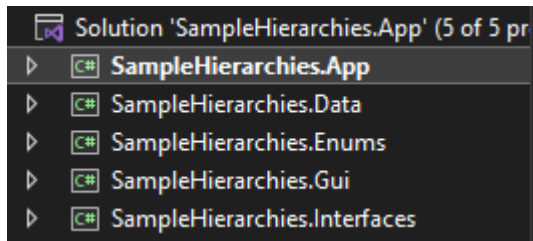
1. Yaroslav Panchuk
2. 144145
3. yaroslavpanchuk16@gmail.com
4. 31.08.2023
5. <https://github.com/Jaroslav16/OOP-4>

Zadanie nr 6 - System zarządzania hotelem

Rozdział 1 – Omówienie Struktury

Struktura projektu pochodzi z poprzednich zadań.

Na rysunku poniżej widzimy strukturę projektu:



Poniżej wyjaśnienie celów poszczególnych projektów:

1. SampleHierarchies.App to główny projekt uruchomieniowy z definicją startu programu oraz hostem budującym wstrzykiwanie zależności.
2. SampleHierarchies.Data – to projekt z definicjami klas opisującymi dane, które są wymieniane w systemie. Można je podpiąć do kategorii Data Transfer Objects.
3. SampleHierarchies.Enums – enumeracje, które są między innymi wykorzystywane w wyborach na ekranach wprowadzania danych.
4. SampleHierarchies.Gui – to są definicje ekranów dla poszczególnych funkcjonalności programu
5. SampleHierarchies.Helpers – są to klasy pomocnicze, często będące rozwinięciem istniejących już klas.
6. SampleHierarchies.Interfaces – są to interfejsy używane w programie.

Rozdział 2 - Program wspiera

Program wspiera:

1. Sprawdzanie dostępności pokoi
2. Rezerwacja wolnych pokoi
3. Odwołanie rezerwacji
4. Zapis i odczyt z pliku json (data.json)