Prototypen har en betalingsløsning i form av en klasse som styrer betalingsdelen i GUI. Denne bruker en True eller False variabel som avgjør om brukeren får betalt for parkeringen eller ikke. Dette er teknisk gjeld som vil store problemer under videre utvikling(Hovedsakelig bryter SOLID prinsipper med SRP o.s.v). Vi fikk dårlig tid og dermed klarte ikke å bli kvitt den tekniske gjelden, men tenker at riktig måte å implementere er slik som følgende. For det første burde vi ha en ny controller som styrer betalingene og har variabelen som er enten True eller False. Denne kontrolleren kobler sammen en ny repository og GUI, og har ansvaret for å styre lagringer og distribueringen av Payment objekter. Dermed må også ny Payment klasse dannes.

Litt kortere fortalt får vi en ny Controller som kobler sammen GUI og ny repository som er ansvarlig for oppbevaring av Payment objekter som dannes i en ny Payment klasse. Resultat av dette vil være bedre følging av Single Responsibility Principle, p.g.a at enhver ny klasse vi lager ender opp med bare 1 oppgave. PaymentController er ansvarlig for transportering av Payment objekter. Payment objektet i seg selv er ansvarlig for å utføre operasjoner på betalingsobjekter og PaymentRepository vil kun lagre og gi ut Payment objekter.