

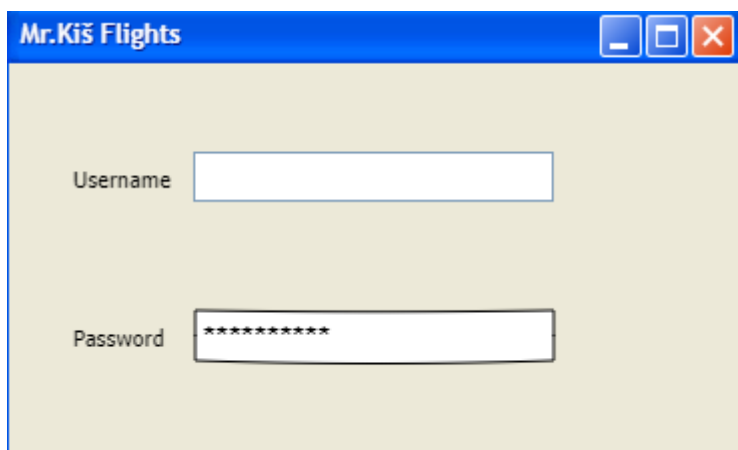
## Wireframe projekta za Napredno objektno orijentirano programiranje

Poštovani,

Moja ideja je neka vrsta kupnje karte za let zrakoplovom. Aplikacija će omogućiti korisniku kupovinu karte, ili prijavu kao administrator – čime dobiva mogućnost generiranja novog leta (određivanje cijene leta, zrakoplova koji obavlja let i destinacije zrakoplova). Ako korisnik ipak kupuje kartu može odabrati let (biti će ih nekoliko po defaultu), odabrati letni razred, prtljagu koju nosi. Tada korisnik može provjeriti cijenu, ili bookirati kartu. Nakon bookirane karte korisniku se nudi opcija da isprinta kopiju karte ili da zatraži povrat novca.



Slika 1: User welcome slika, mogućnost administracijske prijave ili kupovine karte



Slika 2: Administracijski login panel. Podatci su zadani, ulaz omogućuje adminu pregled bookiranih karata i dodavanje novog leta

**Admin Panel**

Today's flights

New Flight

Plane  
Name of plane that flies that flight

Destination  
List of countries

Flight Price  
Momney

Generate New Flight

Slika 3: Admin panel. Omogućuje gledanje bookiranog leta ili generiranje novog leta

**Mr.Kiš Flights**

Flight Info

Select your flight

**Flight1**

**Flight2**

Flight class

☐ Economy

☐ Business

☐ First

Baggage

☐ Hand baggage

☐ Cargo

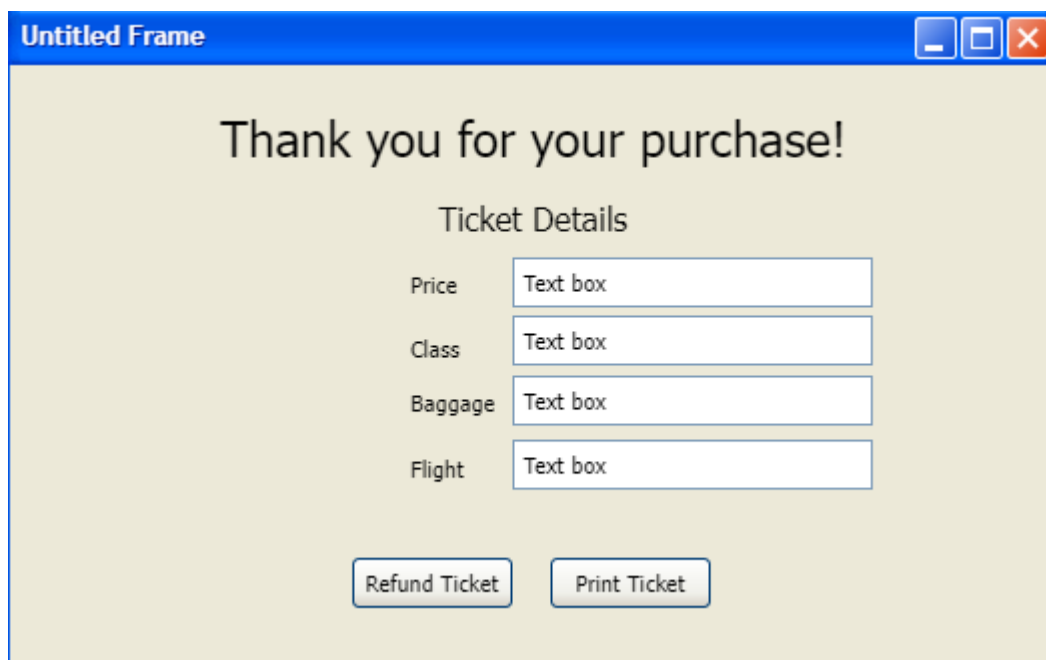
☐ Additional baggage

Calculate Price

Price calculated number

Book flight

Slika 4: Panel za kupovinu karte. Cijena se računa po odabranom letu, razredu i prtljazi



*Slika 5: Zahvala na kupovini karte. Korisniku su ispisani podatci o letu i omogućeno poništavanje karte ili printanje iste*

Poštovani,

Planiram koristiti i command pattern kod generate flight panela, a biti će omogućeno i undo posljednjeg generiranog leta. Flight info će ići po Observeru koji će osluškivati calculate price button. Taj button će javiti podatke o karti i oni će biti ispisani na flight info dio.

Svi dostupni letovi će biti spremljeni u bazu podataka. Naravno print ticket će omogućiti korisniku spremanje kao bin file (koji ćemo zvati e-zapis, i kao txt file, koji ćemo zvat fizička karta pomoću strategy patterna).