

PROXECTO Habitacións Hotel

Crear un proxecto en C# cunha aparencia semellante a da imaxe e coas seguintes características e comportamento. (O proxecto entrégase parcialmente codificado)

Funcionamento: Trátase de xerar aleatoriamente o número de habitación dun hotel para un cliente de entre aquelas que están baleiras, dependendo do tipo de habitación que solicite.

Trátase de xerar aleatoriamente o número de habitación dun hotel para un cliente de entre aquelas que están baleiras, dependendo do tipo de habitación que solicite.

Funcionamento paso a paso:

Contamos cun *array* tipo *int aHabitacions* de 5 filas e 8 columnas. Ese array correspóndese coas habitacións dun hotel polo que haberá:

habitación 00 (fila 0 columna 0) sinxela
habitación 01 (fila 0 columna 1) sinxela
habitación 02 (fila 0 columna 2) dobre
...
...
habitación 47 (fila 4 columna 7) suite

A particularidade desta táboa é que unha parte resérvase para as *habitacións sinxelas*, outra para

as *dobres* e a última para as *suites*.

NumericUpDown e RadioButton. Estes dous controis funcionan á vez. O NUD só posúe valores 1 e 2. Cando o valor é 1 están activos os 3 RB e está checked o RB Sinxela. Pero cando o valor é 2, desactívase o RB Sinxela e só se permite seleccionar entre RB Dobre e RB Suite. Márcase como checked o RB Dobre.

Botón “Buscar Habitación”. Este botón asignará unha habitación, de xeito aleatorio, a un cliente. Só asignará habitación no rango de habitacións pertencentes o grupo escollido nos RB.

O proceso de asignación deberá comprobar se a habitación que propón a xeración aleatoria esta baleira (o ser un *array int* debería ter un -0-).

- Se isto ocorre debemos marcar esa habitación como ocupada (podemos facelo como queiramos, unha posibilidade é cambiar o -0- do *array* por un -1-). Ademais debemos marcar no formulario a etiqueta -*label*- correspondente a esa habitación (por exemplo cun -X-).
- Se a habitación xa estivera ocupada, debemos seguir xerando aleatoriamente números de habitación ata que apareza unha habitación baleira.

Cada vez que se asigne unha habitación deberase comprobar o estado dese grupo de habitacións (se quedan habitacións libres). No caso de que non queden habitacións libres faremos que o RB correspondente desapareza do noso formulario (cambiar propiedade **Visible**).

Botón “Ver Importe Estancias”. Este botón dará acceso ó formulario **fCalcular**. Nese formulario calcularemos o importe das estancias en habitación sinxela, dobre e suite tendo en conta que os importes de cada unha son 10 , 20 e 30 respectivamente. Unha vez calculados os importes amosarémolos nas *label,s* correspondentes.