

PRACTICA
APARCAMIENTO

FUNCIONALIDADES PRINCIPALES

Para mi programa he diseñado un sistema de identificación de matriculas para distinguir unos vehículos de otros de forma que están compuestas de 4 números, la primera letra será una 'O' para hablar de un coche oficial, una 'R' para residente y una 'N' para no residente.

El diseño del aparcamiento le permite al usuario varias opciones:

- Introducir un vehículo aleatoriamente al aparcamiento.
- Introducir un vehículo elegido por el usuario.
- Registrar la salida de un vehículo.
- Redactar un informe mensual acerca de los vehículos residentes y guardar los datos en su correspondiente fichero.
- Simular el paso del tiempo al cambiar de mes.
- Visualizar el contenido del aparcamiento siempre que se desee.
- Visualizar el contenido de los vehículos especiales (Oficiales y Residentes).
- Mostrar las estancias de cada vehículo, cada uno tiene una serie de estancias, sea cual sea, a excepción de los no residentes que solo tienen una estancia.
- Cargar los datos de ficheros.
- El aparcamiento dispone de un servicio de guardado automático al finalizar la ejecución.

Consejos importantes (leer antes de ejecutar):

He decidido que cada vehículo tendrá una estancia siempre y cuando haya entrado y salido del aparcamiento, si un vehículo entra por primera vez al aparcamiento y no sale, hasta el momento en el que no lo abandone no tendrá una estancia, también me he tomado la libertad de que los vehículos residentes cuenten con sus propias estancias a la hora de que sea más transparente de cara al usuario.

En el main del programa he decidido que el aparcamiento va a tener cinco plazas, obviamente se puede cambiar muy fácilmente desde ahí.

No modificar los ficheros que se encuentran junto al proyecto.

Idea de futuro:

Tenemos el propósito de forrar las columnas del aparcamiento ya que tenemos clientes que dicen que las columnas se mueven.