

Metoder Index

1. Sökmetod/sök fordon ☒
2. Sökmetod/ hämta fordon ☒
3. Kostnadsmetod ☒
4. Parkeringsmetod Sida Två-Tre Digitalt ☒
5. Vy, p-platsermetod Sida ett Papper ☒
6. Flytta fordon, metod ☒
7. Bekräftelse för flyttat fordon, metod ☒
8. Tack-metod (hämta ut fordon) ☒
9. Tack-metod (sök fordon) ☒
10. (Tidsgenerator)
- 11.

Objektets uppbyggnad (i konstruktorn)

Fordonstyp (limiterat till bil och mc)

Registreringsnummer

Ankomsttid

Klass Fordon

Objektet Fordon

Properties :

Fordontyp

Reg nummer

AnkomstTid

FordonsTyp

Skapa 3 Bilar & 3 Mc

Förslag 1 Använd objekt i Array[] som innehåller whitespace enbart.

Förslag 2 Använd 1 och nollor för att representera om positionen är upptagen eller ej.

ParkeringsMetod (Lämna in)

Objekt Bil, MC.

Arrayett[i] // för bilar och MC

Arraytvå[i] // enbart för MC

Användaren matar in Properties Fordonstyp, Regnummer.

Datan i Objektet Fordon lagras i Arrayett || Arraytvå

```
Om abc123.fordonstyp == bil
{
```

```
else if Arrayett[i,j] || ArrayTvå[i] == 0
```

```
{
```

```
Objektet = Arrayett[i]
```

```
}
```

```
else if Arrayett[i] != 0
```

```
{
```

```
j++
```

```
}
```

```
else if abc123.fordonstyp == MC
```

```
{
```

```
placera i sista lediga element.
```

```
OM elementet är upptaget, placera i nästa lediga element.
```

```
OM element == MC
```

```
{
```

```
Placera MC i Arraytvå[i]
```

```
ANNARS placera i nästa toma ruta i Arrayett[i]
```

```
SKRIV UT Röd färg
```

```
}
```

```
}
```

}

FlyttafordonMetod

Arrayett [i,i] Matrix =

```
{ Null,MC }, { MC,MC }, { Bil, Null }, { Bil, Null }, { Bil,Null }  
{ Null,MC }, { MC,MC }, { Bil, Null }, { Bil, Null }, { Bil,Null }  
{ Null,MC }, { MC,MC }, { Bil, Null }, { Bil, Null }, { Bil,Null }  
{ Null,MC }, { MC,MC }, { Bil, Null }, { Bil, Null }, { Bil,Null }
```

Matrix[0,0]

Ticket[] Matris = New Ticket[20,2]

Visualisering av Pplats för användaren.

Användaren blir uppmanad att skriva sitt regnr.

Sökningsfunktion används för att lokalisera fordonsobjektet i sitt element.

Användaren väljer ParkeringsPlats utefter matris-index.

OM objektet är en bil:

OM upptagen ge felmeddelandet “ Plats Upptagen vänligen försök igen ”

ANNARS lagra objektet i en temporär variabel (tempFordon)

temoFordon flyttas till utvald Pplats. Och ursprungsplatsen får värden null/nollställs.

OM fordonstyp= bil

placera endast i rad 1.

OM fordonstyp = MC

placeras i antingen rad 1 eller 2.

* komma ihåg/tanke. Bilar bara på udda nummer. MC på både och.

Bekräftelse av flyttat fordon Metod

Returnera följande sträng:

Skriv ut “ Du har valt att flytta fordon abc123 till {0,1},”

Återgå till menyn.

Tack Metod-Hämta Ut Fordon

Returnera följande sträng:

Skriv ut “ Tack för att du valde (Namn) som parkering,

Välkommen åter !”

Logga uthämtningen av fordon som skall användas till textfil.

Återgå till menyn.

Tack Metod- Sök Fordon

Returnera följande sträng:

Skriv ut “ Du har sökt efter (Fordon), den finns på {P-plats} “

Återgå till menyn.

SökningsMetod / Sök Fordon

Skriv ut visualisering av P-platser // Om tid över visualisera vart användaren är.

Skriv in Regnr, använd linjär sökningsmetod

Skriv ut visualisering av P-platser, Highlight på vald position.

Skriv även ut fordonstyp!

Trycker x för att återgå till meny.

SökningsMetod / Hämta ut Fordon

Visualisering av P-plats // Om tid finns

Användaren skriv in RegNr

Linjär Sökningsmetod

Visualisering av P-plats // Om tid finns

Utskrift “vill du verkligen avbryta din parkering?”

OM nej, återgå till menyn

OM ja, logga objektet i textfil samt kostnad och avhämtningstid

Radera objektet från matrisen.

KostnadsMetod

25 sek per påbörjad timma för MC.

40 sek per påbörjad timma för Bil.

Användare skriver in sitt regnr för att finna objektet. Objektet har lagrat ankomsttiden. När användare bekräftar hämtning så subtraheras nutid med ankomsttid samt resultat delas på 60, därefter modulus på resultatet OM resultat > 0 runda upp en timma.

Tim-svaret multipliceras med antingen 25 eller 40 sek.

Tids-Generator