Ex03- Garage System Manager

***שכבת UI:***

:ConsuleUIManager מחלקה שאחראית על הדפסות למשתמש, בדיקות ולידציה של קלטים והעברת נתונים לשכבה הלוגית.

Program : מחלקה שאחראית על הרצת הפרוייקט.

***שכבת Logic:***

ValueOutOfRangeException: מחלקה שבודקת האם הערכים נמצאים בטווח הרצוי. אם לא זורקת חריגה. יורשת מהמחלקה Exception

Vehicle: מחלקה שמחזיקה נתונים כגון אובייקט גלגל, מספר רישוי, מודל הרכב, מספר גלגלים ואובייקט סוג אנרגיה.

Car: מחלקה שמחזיקה נתונים על המכונית כגון מספר דלתות, צבע וכו' ויורשת מהמחלקה Vehicle

MotorCycle: מחלקה שמחזיקה מס' נתונים על האופנוע כגון סוג רישיון, נפח מנוע וכו' ויורשת מהמחלקה Vehicle

Truck: מחלקה שמחזיקה מס' נתונים על המשאית כגון סוג נפח מטען והאם נושא כימיקליים מסוכנים. יורשת מהמחלקה Vehicle

Wheels: מחלקת אב שמחזיקה נתונים אודות הגלגל כגון שם היצרן, כמות האוויר הנוכחית בגלגל.

CarWheels: מחלקה שמחזיקה נתונים כמו כמות האוויר המקסימלית שיש בגלגל. יורשת מהמחלקה Wheels

MoroCycleWheels: מחלקה שמחזיקה נתונים כמו כמות האוויר המקסימלית שיש בגלגל. יורשת מהמחלקה Wheels

TruckWheels: מחלקה שמחזיקה נתונים כמו כמות האוויר המקסימלית שיש בגלגל. יורשת מהמחלקה Wheels

: Electricמחלקה היורשת מהמחלקה .EnergySourcמחזיקה מטודות הוספת אנרגיה והדפסה.

Fuel: מחלקה היורשת מהמחלקה EnergySource ומחזיקה פרמטר של סוג הדלק מסוגenum .

Garage: מחלרה המכילה את כל המטודות הלוגיות המשמשות את מחלקת ConsoleUIManager

EnergySource: מחלקה שמחזיקה את הנתונים לגבי האנרגיה שבכלי הרכב כגון קיבולת מקסימלית, כמות אנרגיה נוכחית וכמות אנרגיה שנשארה במיכל הדלק.

VehicleBuilder: מחלקה המחזיקה משתנים שהמשתמש צריך להכניס. משתנים אלו ממומשים במחלקת הConsoleUIManager

VehicleFactory: מחלקה שיוצרת את המופעים של אופנוע, רכב ומשאית.

VehicleTicket: מחלקה שמחזיקה משתנים כמו שם הלקוח, מספר טלפון, סטטוס מצב הרכב (enum) ואת האובייקט Vehicle. תפקידה ליצור כרטיס לקוח.

