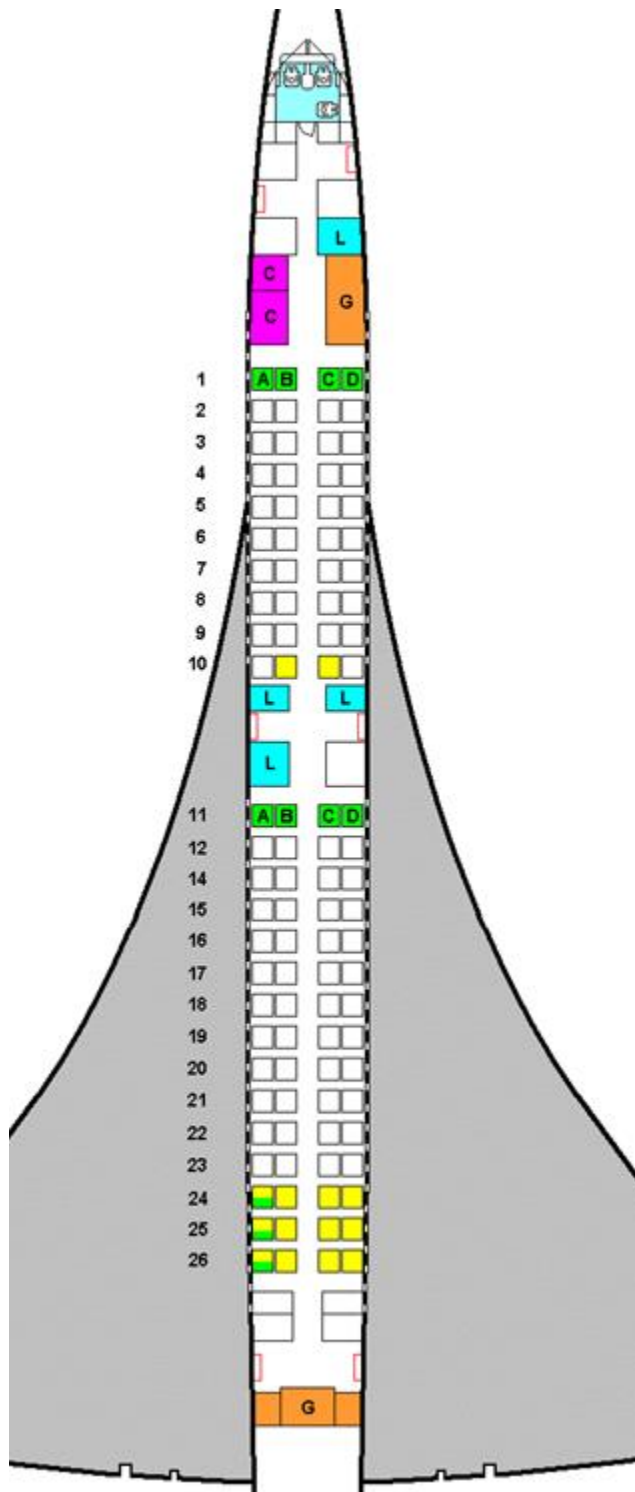


## Prática da aula de Programação Web III

Prof. Maurício Acconcia Dias

Segundo cronograma hoje é dia de desenvolvimento de programas com orientação à objetos. Portanto iremos projetar um sistema web de venda de passagens aéreas. Inicialmente iremos considerar apenas um avião concorde indo de Paris na França para Nova York nos EUA. Considere que o avião é dividido da seguinte maneira:



Considere as fileiras de 1 a 10 primeira classe, os assentos em verde como preferenciais, e os amarelos reservados para overbooking.

As outras cores são relativas a lugares da tripulação. O sistema deve implementar tudo com orientação a objetos, ou seja, o avião é um objeto da classe avião, os passageiros são objetos que estão no avião. Siga as seguintes regras para a alocação das passagens:

1. Quem é preferencial pode comprar qualquer outro assento, porém quem não é não pode comprar o assento preferencial
2. Crie uma fila de espera para os assentos amarelos que irá se resolver 1 dia antes da viagem
3. Simule a passagem do tempo e comece a vender passagens 1 semana antes do voo
4. O preço das passagens deve encarecer a cada 2 dias 30%
5. O passageiro pode cancelar a viagem sem custos até 1 dia antes do prazo, caso contrário a companhia irá ficar com 50% da passagem
6. Simule o caixa da companhia com o dinheiro das passagens, cancelamentos, etc
7. O usuário deve poder visualizar os assentos ocupados de alguma forma
  - a. Sugestão: mostre o mapa do avião e liste os ocupados
  - b. Seria interessante se desse para marcar no mapa
8. Todas as informações devem ser armazenadas em tabelas no banco de dados, como vimos a criação e conexão na aula passada
9. Após a compra o sistema deve gerar uma passagem para o cliente (nem que seja um html para impressão) com informações do voo como horário, assento, origem, destino, etc...
10. Deve ser possível no sistema gerar uma lista com nome dos passageiros e os respectivos assentos

O que deve ser feito:

- a) Deve ser entregue o projeto do sistema, o diagrama de classes e o diagrama do banco (ER ou as tabelas do Relacional)
- b) Em seguida deve ser programado o sistema
  - i. A parte da interface/site
  - ii. A parte do php para pegar e processar as informações (lembrar da orientação a objetos)
  - iii. A criação do banco com as tabelas
  - iv. A conexão com o banco e a visualização de informações

Este trabalho é grande e será feito em partes. Esta primeira aula deve ser utilizada para fazer o projeto do sistema e o envio. Eu verificarei o projeto e irei dar um feedback pelo classroom, assim que o sistema estiver liberado vocês iniciam o desenvolvimento.