



МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
М. В. ЛОМОНОСОВА

Факультет вычислительной математики и кибернетики
Кафедра алгоритмических языков

Отчёт о выполнении задания практикума
«Ассистент в бронировании»

Студент 325 группы
М. А. Гулак

Москва, 2023

1 Постановка задачи

Требуется реализовать программу, в диалоге с которой пользователь может забронировать номер в гостинице. Для гостиницы известны вид номеров и их количество, посуточная оплата, а также их текущая занятость на ближайшую неделю. Вся эта информация о гостинице задается в текстовом файле и включает данные об уже забронированных номерах гостиницы.

Исходный запрос пользователя на бронирование может быть определен частично (например, не задан вид номера гостиницы), и в ходе диалога ему предлагаются возможные варианты бронирования и уточняются все его детали (в случае ошибок ввода делаются подсказки). В конце диалога выводится детальное описание произведенного бронирования.

Диалог может допускать возможность отмены или изменения бронирования. Также по специальному запросу может быть выведена (для администрации гостиницы) вся информация о забронированных на неделю номерах.

1.1 Базовые требования

1. Загрузка внутреннего представления отеля из файла.

2 Модули проекта

Проект состоит из следующих модулей (пример):

- `Book.hs` — реализация функций для диалога с пользователем и логики самого диалога;
- `TypesHandle.hs` — реализация функция для работы с новыми типами данных;
- `DataTypes.hs` — объявление основных типов;
- `Constants.hs` — константы.

В модуле `Config.h` описаны следующие константные значения:

- `width` и `height` — размер игрового поля;
- `defaultSpeed` — скорость передвижения игрока по умолчанию;
- и т. д.

В модуле `Types.h` описаны следующие типы:

- `GameWord` — описывает игровой мир, состоящий из ...
- `Player` — описывает игрока ...
- и т. д.

В модуле `Game.h` реализованы следующие функции:

- `checkGameOver` — проверка окончания игры;
- `getWinner` — определение победителя;
- и т. д.

3 Используемые библиотеки

При реализации использовались следующие библиотеки:

- `gloss` — графический интерфейс и обработка внешних событий.
- `random` — генерация случайных чисел.
- `yaml` — чтение конфигурационных файлов в формате YAML.
- и т. д.

4 Сценарии работы с приложением

В этой части может содержаться краткая справка для пользователя приложения, например:

- Запуск проекта, формат конфигурационных файлов, если есть и т. д.
- Описание управления (консольное приложение/графический интерфейс/управление мышью или с клавиатуры), взаимодействие с пользователем.
- Режимы игры, выбор уровня, поведение приложения после окончания игры и т. п.

Можно добавлять скриншоты.