**Aktibitatea: Leku Erreserba Sistema Anitzeko Aplikazioan**

**Deskribapena:**

Ikasleek C# .NET ingurunean sistema bat garatu beharko dute, garraio publikoko lekua erreserbatzeko. Sistema honek hiru garraio mota desberdinetarako (autobus, tren, hegazkin) osagai modular bat izango du, eta erabiltzaileek lekuak aukeratu, erreserbatu eta bertan behera utzi ahal izango dituzte. Gainera, aplikazioaren interaktibitatea handitzeko, hainbat gertaera kudeatu beharko dituzte, hala nola, saguaren gainean pasatzea (hover), klik egitea, eta abar.

**Helburuak:**

* **Diseinu modularra**: Osagai berrerabilgarriak eta dinamikoak garatzea. Ikasleek osagai horiek beste aplikazioetan erraz integratzeko moduan diseinatu beharko dituzte.
* **Gertaeren kudeaketa**: Erabiltzaileek lekuak aukeratu ahal izango dituzte klik eginez eta egoera errealeko aplikazioan bezala, ikus-entzunezko gertaerak erabiliz.
* **Datuen iraunkortasuna**: Sistema bat garatzea, erreserbak gordetzeko eta datuak aplikazioa berrabiarazterakoan ere mantentzeko (SQLite edo JSON formatuan).

**Deskribapen zehatza:**

1. **Komponentearen diseinua**:
   * Ikasleek C# .NET ingurunean **leku erreserba osagaia** garatuko dute, **bus**, **trena** eta **hegazkina** bezalako garraioetan erabili ahal izateko.
   * Komponentearen egitura **modularra** izango da, hau da, osagaiak beste aplikazioetan erraz erabil daitezke.
   * Komponentearen funtzionalitateak hauek izango dituzte:
     + Erabiltzaileek lekuak aukeratu ahal izango dituzte.
     + Erreserbak egiteko eta bertan behera uzteko funtzioak.
     + Lekuen estatusa (disponible, okupatua) erakustea.
2. **Gertaerak eta interaktibitatea**:
   * **Saguaren hover eta klik**: Erabiltzaileek saguaren gainean pasatzean edo klik egiterakoan, ikusteko animazioak edo egoera aldaketak izango dira.
   * **Zonifikazioa**: Lekuak hiru zonatan antolatuko dira (autobusa, trenaren kabina, hegazkinaren eserlekuak), eta erabiltzaileek aukeratu ahal izango dute zein zona erreserbatu.
   * **Balidazioak**:
     + **Erreserba etorkizunean**: Erreserba sistemak erabiltzaileari datarik sartu aurretik erreserba data egokia den ala ez egiaztatuko dio.
3. **Aplikazioaren interfaze grafikoa**:
   * Interfaze grafiko batean, **gertaera interaktiboak** erabiliz, lekuak aukeratu, erreserbatu eta bertan behera utzi ahal izango dira.
   * Interfazeak hainbat **ikono eta animazio** izango ditu, erabiltzailearen esperientzia hobetzeko (adibidez, klik egin ondoren lekua koloreztatzea edo animazio txiki bat jartzea).

**Erabiltzailearen interakzioa:**

* **Zonifikazioa**: Lekuak hiru gune desberdinetan antolatuko dira (bus, tren, hegazkin).
* **Erreserba prozesua**: Erabiltzaileek lekuak hautatuko dituzte interaktiboki eta berretsiko dute erreserba.

**Erronka gehigarriak (aukerakoa):**

* **Erreserbak data eta ordu espezifikoekin**: Aplikazioak erreserba etorkizuneko data eta orduetan egiteko aukera emango du.