# Kvar att göra 2020-03-23

## I Programmet

Menu

- ShowMenu() // Visar välkomst text

- Login() //Text CheckIn Menyval , användaren väljer detta menyval, får sedan skriv sitt namn

- ShowShips() //Om man lyckas visas ShowShips, som använder returnerad Dictionary från Starport.

- Användaren väljer skepp via att skriva in menyval tex 1, 2, 3, 4

- Metod som bekräftar incheck, tar tillbaka användaren till menyn för att logga in igen.

- Logout() Text CheckOut, Menyval //användaren väljer detta menyval

- Ett kvitto visas från metod i Starport

- Någon loop om användaren vill checka in något nytt fordon

ValidateUser

- Tar in boolmetod GetAsyncTraveler() från StarWarsApi-klassen, om true så finns användaren i databasen, om returnerar false finns den ej. Något meddelande om man lyckas eller inte

Starport

- Dictionary<string, int> //Tar in metoden GetAsyncShipData från StarWarsApi-Klassen, gör om den returnerade listan till en dictionary som finns i Starport.

- Efter tagit in listan, randomiserar antal 1-10 för varje skeppskategori och lägger in i Dictionaryns value, för varje Key.

- Metod för att returnera Dictionaryn när den är klar med antal parkeringsplatser

- Metod för att dra av antal parkeringsplatser med -1 om någon checkar in

- Metod för att ”lägga tillbaka” parkeringsplater med +1 om någon checkar ut

- Metod för att beräkna parkerings-tariff efter utcheckning. Tariffen är baserad på skeppstyp som väljs, samt hur lång tid man parkerat

- Metod som visar något slags fint formaterat kvitto () som används i Menyn efter Checkout

## Databasrelaterat

- Skapa Connections för databas som skapar upp 2 tables

- Skapa SaveEntry till databasen-metod när en användare checkar in.

- Skapa CreateReceipt till databasen, när en användare checkat ut och sparar kvittot som visas för användaren på skärmen.

- One to Many-förhållande mellan användare/incheckning -> kvitton. En användare kan ha flera kvitton, men ett kvitto kan inte ha flera användare.