

# 目标形态

---

拥有一条线路包含10个左右的站点，初始拥有5个左右车次（车次可以由管理员修改）  
且使用Server/Client模式

该系统可以：

- 订票
- 退票
- 余票查询

# 设计思路

---

使用TCP来实现Server/Client模式

预计有站点、车次、车票这三个主要的类

站点应为：一个接着一个站点(将使用vector进行存储)，站点应包含id号（按id号排列的站点）、站点名、车站位置

车次使用vector进行存储，有车次id、发车方向、起始站、终点站、客容量、当前客容量、每个单位路程的价格、车次距离等级

车票使用vector进行存储，有车票id、车次id、始发站、终点站、价格

算法模型确定放票策略，通过对车次的始发站与终点站相差的站点数进行计算得出该车次的总距离，对应当需要放票时，确定放票的始发站与终点站相差的站点数，此时去除车次总距离小于放票相差的站数，按车次总距离从小到大对排序，依次判断直到找到符合其他项的车站。

# 模块划分

---

对订票、退票、余票查询的模块；

添加车次、编辑车次信息、删除车次的模块；

主要操作的UI界面模块；

TCP传输模块；

# 类派生结构

---

暂无需要派生的类