**Specyfikacja wstępna**

**Grzelakowski Tomasz**

**2E2, 300314**

1. **Temat:**

„Aplikacja obsługująca szatnię w dużym budynku.”

1. **Interfejs aplikacji**

Użytkownik wybiera opcje z menu wyświetlanego w terminalu.

1. **Oczekiwany wynik działania programu**

- możliwość zostawienia rzeczy w szatni

- wskazanie pod jakim numerkiem wiszą ubrania klienta

- odnalezienie ubrań przy zgubionym numerku

- zapis do pliku listy numerków wraz z rzeczami im przyporządkowanymi

- sumowanie zarobionych przez szatnię pieniędzy

1. **Analiza obiektów występujących w trakcie działania aplikacji**

Coatroom

- Zapisuje jaki numerek jest przypisany do jakiego ubrania

Number

- Przechowuje informacje o numerku

Cloth

- Przechowuje informacje o pozostawionym ubraniu

FileSaver

- Obiekt zapisujący do pliku dane numerków oraz klientów

FileReader

- Obiekt odczytujący z pliku dane numerków oraz klientów

Menu

Obiekt wyświetlający menu programu w terminalu

1. **Przypadki użycia (tworzenie historii)**

Uruchamia się menu -> użytkownik wybiera pole z listy:

1. zostaw ubrania -> użytkownik podaje co zostawia oraz podstawowe dane-> przypisany zostaje konkretny numerek -> klient płaci za szatnie -> dane zapisywane są do pliku
2. odbierz ubrania (posiadając numerek)-> użytkownik podaje numerek oraz imię (dla potwierdzenia)

1. odbierz ubrania ze zgubionym numerkiem -> użytkownik podaje swoje imię oraz nazwisko -> płaci za zgubiony numerek
2. Z menu można wyjść przyciskiem „Zakończ”.
3. **Statyczna analiza typów i interfejsów poszczególnych modułów**

Cloth

-Zawiera informacje o ubraniu

Metoda: int clothCounter(), int incomeCounter()

Number

-Zawiera informacje o numerku

Metoda: createNumber

Coatroom

-zapisuje jaki numerek do jakiego ubrania

Metoda: searchMissingNumber, searchNumber

Menu

- wyświetla menu na ekranie terminala

Metoda: void printMenu()