**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ПО ПРОЕКТУ**

**Администратор гостиницы v1.0**

Волчецкий А.М.

гр. 252005

Обзор программы

Программа «Администратор гостиницы»предназначена для автоматизации работы гостиниц. Она является удобным инструментом в осуществлении контроля над постояльцами, их количеством и расчета стоимости их проживания в гостинице. Программа позволяет контролировать количество свободных номеров. Полезной возможностью программы является хранение информации о постояльцах в списке, с возможностью поиска по любому полю. Программа имеет дружественный интерфейс и может быть использована пользователем, имеющим минимальный уровень компьютерной грамотности.

Структура данных

В программе использованы следующие структуры данных:

1) для хранения информации о номерах:

Типы:

//номер комнаты

typedef unsigned long tNumber;

//уже заселилось людей в комнату

typedef unsigned long tSettled;

//тип номера

typedef string tType\_room;

//тип номера по количеству мест

typedef string tSeats;

//этаж

typedef unsigned long tFloor;

//ремонт

typedef string tRepair;

//ВИД НА МОРЕ

typedef string tSea\_views;

Структура:

//структура для хранения информации об одном номере

typedef struct Room

{

tNumber Number;

tSettled Settled;

tType\_room Type\_room;

tSeats Seats;

tFloor Floor;

tRepair Repair;

tSea\_views Sea\_views;

Room \*Next, \*Prev;

Room() { Settled = 0; };

}tRoom;

tRoom \*All, \*Free, \*Busy, \*Reserved;//все номера, свободные, занятые, зарезервированные

2) для хранения информации о постояльцах:

Типы:

//ФИО

typedef char[35] tName;

//Серия и номер паспорта

typedef char[15] tSeries;

//Дата рождения

typedef char[15] tBirthday;

//номер комнаты

typedef unsigned long tNumber;

//дата приезда

typedef char[15] tArrival;

//дата выселения

typedef char[15] tEviction;

//стоимость проживания

typedef unsigned long tCost;

Структура:

//структура для хранения информации об одном постояльце

typedef struct Guest {

tName Name

tSeries Series;

tBirthday Birthday;

tNumber Number;

tArrival Arrival;

tEviction Eviction;

tCost Cost;

Guest \*Next, \*Prev;

} tGuest;

Архитектура системы

Работа с программой организована в виде навигации по различным пунктам меню.

Карта меню:

1. Работа со списками номеров
2. Отображение всех номеров
3. Поиск номера по разным критериям
4. Редактирование списка номеров
5. Сортировка номеров по разным критериям
6. Возврат в предыдущее меню

0) Выход из программы

2) Работа с заселяющимися постояльцами

1) Поиск подходящего номера

2) Регистрация постояльца

3) Оформление квитанции

4) Возврат в предыдущее меню

0) Выход из программы

3) Работа с выселяющимися постояльцами

1) Отображение всех постояльцев, отъезжающих сегодня

2) Освобождение/задержка номера

3) Досрочный отъезд

1. Возврат в предыдущее меню

0) Выход из программы

4) Поиск постояльца по разным критериям

0) Выход из программы

Доступ к пунктам меню осуществляется нажатием на клавиатуре клавиш цифр, соответствующих позиции в меню. При выборе пункта меню, программа ведет

пользователя далее с помощью интуитивно понятного интерфейса, который

предусматривает обработку корректных и некорректных действий пользователя. На каждой странице, после выбора пункта меню, внизу экрана находится список «горячих» клавиш, осуществляющих быстрый вызов часто используемых действий на данной странице. В нижней части окна находится краткое описание функциональности данной страницы. В программе имеется список общих «горячих» клавиш, с помощью которых возможен доступ к общим свойствам и действиям различных пунктов меню.