

Projekt PIPR Biletomat

1. Struktura plików programu

a. classes

Zawiera klasy Long_Term_Ticket i Prepaid_Ticket.

Można wykonywać na nich operacje kupowania (w folderze tickets_database tworzony jest wtedy plik z danymi biletu).

Można sprawdzić stan biletu – liczbę dni jego wygaśnięcia lub środki dostępne na bilecie.

Można doładować bilet – kolejnym biletem długoterminowym lub określoną kwotą.

Za pomocą biletów prepaid można zakupić bilety krótkoterminowe

b. ticket_operations

Plik zawierający funkcje do obsługi klas oraz funkcję do kupowania biletów krótkoterminowych.

c. ticket_machine_ui

Główny plik programu. Pozwala użytkownikowi na interakcje z biletomatem.

2. Pliki pomocnicze

a. languages

W folderze languages znajdują się pliki w formacie csv będące słownikami tłumaczącymi nazwy używane w programie na nazwy w danym języku.

b. available_ticket_types

Zawiera pliki w formacie csv z dostępnymi do kupienia typami biletów.

c. tickets_database

Folder symulujący bazę danych.

Liczba zakupionych biletów krótkoterminowych poszczególnych typów zapisana jest w jednym pliku.

Dane o istniejących biletach długoterminowych zapisane są w jednym folderze. Dla każdego biletu utworzony jest osobny plik.

Dane o istniejących biletach prepaid zapisane są w jednym folderze. Dla każdego biletu utworzony jest osobny plik.