Analys

Min Passenger-klass blev den mitt program använder sig mest av, i och med att det de händelser man får ta ställning till om man vill göra eller ej utgår ifrån den. Foodcart var en klass jag använde mycket för att implementera ett meny-system för beställande av mat och dryck.

De flesta klasser är beroende av Passenger, eftersom de flesta valen görs genom denna klass metoder.

Airplane-klassen interagerar enbart med Passenger, för att genomföra kontroll av tillgängliga säten, biljett-köp och boarding.

Dess metoder betas av för att ge tillgång till resterande metoder, som tar plats på planet(d.v.s. utan biljett kommer man inte ombord, och programmet avslutas).

Mina Food- och DrinkItems listas via FoodCart för att visa menyer vid önskemål, samt används för passagerare ska kunna välja fritt bland mat/dryck, med undantag för ålder(endast 18 eller äldre på alkohol-drinkar, 17 eller yngre på barnmat) och tillgänglighet i lager. Någon ur personalen (med slumpvald titel och namn) serverar sedan vald mat/dryck.

Mitt Flödesschema och min Pseudo-kod försöker följa den händelse-kedja som uppstår i och med de olika val passageraren presenteras med.

Vissa val i pseudo-koden har inbakade händelser som är beroende av att ett visst val görs för att de ska bli aktuella, när det är logiskt att de är beroende av ett visst svarsalternativ. Dessa inbakade händelser motsvaras av förgrenande vägar i flödesdiagrammet.

Relationerna mellan klasserna presenteras i mitt klass-diagram, där även typer och åtkomstmodifierare för varje fält finns representerade, samt multiplicitet för varje klass-till-klass relation.

Även konstruktorer finns med för de klasser som behöver sådana.