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, i och med de val denne får göra.

Airplane-klassens interagerar enbart med Passenger, för att genomföra kontroll av tillgänglinga säten, biljett-köp och boardning.

Dess metoder betas av för att ge tillgång till resterande metoder, som tar plats på planet.

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) / 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 pseudo-koden har inbakade händelser som är beroende av att ett visst val görs för att de ska genomgås, 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.