

Avión

Enunciado

Se quiere crear un programa que tenga como objetivo el manejo de reservas de un avión. Este avión cuenta con un número fijo de 50 sillars. De ellas, 8 son de clase ejecutiva, mientras que el resto son de clase económica. Cada silla puede ser asignada a un pasajero que cuenta con un nombre y una cédula. Este último dato es la entrada principal para poder consultar una reserva o eliminarla del sistema.

Cuando se asigna una silla es necesario conocer las preferencias del usuario. Este puede elegir la posición de la silla, ventana, pasillo o centro, y la clase, ejecutiva o económica. En el caso especial de las sillars ejecutivas, solo es posible elegir las posiciones: ventana o pasillo. Las sillars son asignadas de forma secuencial según su ubicación y su clase. De igual forma, el programa permite buscar la reserva de un pasajero y visualizar los datos de la reserva.

El programa debe permitir al usuario:

1. Asignar una silla a un pasajero
2. Eliminar reserva
3. Buscar pasajero
4. Calcular el porcentaje de ocupación del avión.

Interfaz

The interface is titled "El Avión" and features a cartoon pilot character in a blue uniform and cap, standing next to a white airplane on a runway. The main area displays a cockpit view with a central panel showing a list of 50 seats, numbered 1 to 50. The seats are arranged in two columns of 25 each, with a dashed line separating them. The left column contains seats 1-17 and 21-47, while the right column contains seats 3-17 and 21-47. The bottom of the interface has a control panel with six buttons:

| | | |
|----------------------|-------------------|-----------------|
| Registrar Pasajero | Eliminar Pasajero | Buscar Pasajero |
| Porcentaje Ocupación | Opción 1 | Opción 2 |