

Άσκηση Πίνακες

1. Μια μικρή αεροπορική εταιρεία έχει μόλις αγοράσει έναν υπολογιστή για το νέο της αυτοματοποιημένο σύστημα κράτησης θέσεων. Πρόκειται να γράψετε μια εφαρμογή ώστε να εκχωρείτε θέσεις σε κάθε πτήση του μόνου αεροπλάνου της εταιρείας (χωρητικότητα: 10 θέσεις).
2. Η εφαρμογή θα πρέπει να ρωτά το χρήστη: «Παρακαλώ πατήστε 1 για Πρώτη θέση ή 2 για Οικονομική θέση». Εάν ο χρήστης πατήσει 1, τότε θα πρέπει να εκχωρεί μια θέση στην ενότητα της Πρώτης θέσης (1-4), αλλιώς στην ενότητα 5-10. Έπειτα θα εκτυπώνει την κάρτα επιβίβασης του πελάτη. Δε χρειάζεται να κάνετε έλεγχο για τις τιμές που δίνει ο χρήστης (αν δηλαδή δώσει άλλη τιμή πέραν από 1 ή 2).
3. Χρησιμοποιήστε ένα μονοδιάστατο boolean πίνακα για την εκχώρηση θέσεων, αρχικοποιώντας όλες τις θέσεις του σε false, ώστε να υποδείξετε ότι όλες οι θέσεις είναι κενές.
4. Η εφαρμογή σας δε θα πρέπει να εκχωρεί μια θέση που έχει ήδη κρατηθεί. Όταν μια ενότητα είναι πλήρης, τότε θα πρέπει το σύστημα να εκτυπώνει «Η επόμενη πτήση είναι σε 3 ώρες».

Οδηγίες:

- Η εργασία είναι ατομική.
- Υπολογίζεται με 2.5% στον τελικό βαθμό.
- Θα υποβάλετε τα αρχεία .java, .class καθώς και word/pdf με το input και output της εκτέλεσης του προγράμματος (screenshots) στο edu σε μορφή .zip με όνομα Ερoνγμο_AM.zip.
- Το πρόγραμμα θα αποτελείται από δυο κλάσεις εκ των οποίων η δεύτερη κλάση θα είναι η εφαρμογή (θα περιέχει τη main), στην οποία θα πρέπει να απευθύνεται η ερώτηση προς τον χρήστη για ποια θέση προτιμά (ερώτημα 2 παραπάνω) και αφού δώσει την επιλογή του θα καλείται η κατάλληλη μέθοδος ή μέθοδοι της πρώτης κλάσης η οποία θα περιέχει την κατάλληλη λειτουργικότητα.
- Η κάρτα επιβίβασης η οποία θα εκτυπωθεί θα είναι απλά ένα μήνυμα το οποίο θα αναφέρει τον αριθμό θέσης και θα γίνεται στη κλάση που περιέχει τη main. Στην ίδια κλάση θα γίνεται και η εκτύπωση του ερωτήματος 4 στην περίπτωση που η πτήση είναι γεμάτη (ερώτημα 4).
- Μπορείτε να ονομάσετε τις κλάσεις όπως επιθυμείτε.
- Ημερομηνία παράδοσης: Τετάρτη 24/5/2022, 23.59.