

Παραδοχές Εργασίας και Σύντομη Επεξήγηση

1. Χρησιμοποιήσαμε JavaFX με SceneBuilder και IntelliJ IDEA ως IDE.
2. Δεν υπάρχει κάποια λειτουργικότητα που δεν έχει υλοποιηθεί.
3. Για κάποιο άγνωστο λόγο όταν ανοίγει ένα pop up παράθυρο υπάρχει δυνατότητα να γίνει horizontal scroll με το touchpad του λαπτοπ, ενώ με το κλικ πάνω στην μπάρα όχι. Επίσης μπορούμε να δούμε τα περιεχόμενα κάνοντας κλικ σε ένα πεδίο και χρησιμοποιώντας τα βελάκια.
4. Αν το Load είναι επιτυχές τότε η εφαρμογή κάνει reset και ξεκινάει ξανά από την αρχή με αρχικά δεδομένα τα δεδομένα από το Loaded scenario.
5. Το σύστημα δεν επιτρέπει να εισάγουμε πτήσεις με ήδη υπάρχον flightId. Σε τέτοια περίπτωση εμφανίζει μήνυμα λάθους στο κάτω μέρος της οθόνης.
6. Για να κλείσει ένα pop up window αρκεί να κάνουμε κλικ στο ελαφρά γκριζο πλαίσιο. (περιμετρικά του παραθύρου).
7. Η τυχαία τιμή αναχώρησης μια πτήσης υπολογίζεται από ένα πλαίσιο τιμών αντίστοιχο με το αρχικό χρόνο προσεδάφισης που διαβάστηκε από το αρχείο/ εισάχθηκε χειροκίνητα. Για παράδειγμα αν μια πτήση έχει αρχικό χρόνο προσεδάφισης 40 λεπτά και χρόνο προσγείωσης 6 λεπτά μέχρι να παρκάρει και έχουν περάσει 10 λεπτά από την έναρξη της εφαρμογής, τότε ο πραγματικός χρόνος προσεδάφισης της πτήσης είναι $\text{random}(2 * 40) + 6$ (λεπτά που έχουν περάσει από την έναρξη της εφαρμογής), αρα στη συγκεκριμένη περίπτωση θα έχουμε τιμές σε ένα ευρος από 16 - 96 λεπτά προσεδάφισης. Έτσι καλύπτουμε όλες τις πιθανές εκβάσεις, δηλαδή να αναχωρήσει νωρίτερα, αργότερα και στην αναμενόμενη ώρα.
8. Η κάθε πτήση είναι μια λίστα που με δική μας παραδοχή έχει με τη σειρά τα εξής πεδία. [flightId, city, flightType, planeType, whereParked, currentState, departureTime, firstContact, initialTimeSpendLanded, gateParked, timeToLand, timeItStartsLanding, realTimeSpendLanded, costOfParking].
9. Προκειμένου να εισαχθεί χειροκίνητα μια πτήση πρέπει να δοθούν σωστά στοιχεία με συγκεκριμένη σειρά. Η σειρά είναι flightId, city, flightType, planeType, initialTimeSpendLanded. Αν η εισαγωγή είναι ελλιπής θα εμφανιστεί pop up με μήνυμα λάθους. Αν το flightId ήδη υπάρχει καταχωρημένο σε άλλη πτήση τότε θα εμφανιστεί μήνυμα λάθους στα announcements. Αν το flightType δεν είναι 1, 2 ή 3 τότε θα εμφανιστεί pop up με αντίστοιχο μήνυμα λάθους. Το ίδιο για το planeType. Αν το initialTimeSpendLanded είναι αρνητικό θα εμφανιστεί αντίστοιχο μήνυμα λάθους. Τα κενά παραλείπονται οπότε όσα και να βάλουμε ενδιάμεσα δε μας επηρεάζει. Επίσης έλεγχος γίνεται και για το αν τοποθετούμε αριθμούς στις επιμέρους θέσεις που χρειάζεται αριθμός(π.χ. τύπος πτήσης).
10. Το κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζουμε τα εξής μηνυματα :
 - “ Flight with id: {flightId} has just departed earlier than expected ”
 - “ Flight with id: {flightId} has just departed earlier than expected ”
 - “ Flight with id: {flightId} has just departed”
 - “ All parking spot have been filled! Please wait...”
 - “ Flight with id: {flightId} has parked safely ”
 - “ Flight with id: {flightId} has started landing ”
 - “ Flight with id: {flightId} already exists. You can't enter a flight with an existing flight id ”
11. Για να φορτωθεί ένα αρχείο πρέπει να βρίσκεται μέσα στο φάκελο medialab με συγκεκριμένο όνομα setup_{id}.txt και airport_{id}.txt.

12. Το Start όπως και το Load αν πατηθούν ξεκινούν εκ νέου την εφαρμογή.

13. Το κουμπί Delayed δε “ γνωρίζει ” αν μια πτήση έχει καθυστερήσει παρά μόνο αν η πτήση αυτή όντως καθυστερήσει. Επομένως το κουμπί θα βγάλει αποτελέσματα αν και μόνο αν μια τουλάχιστον πτήση έχει καθυστερήσει.

14. Για να εισάγουμε μια πτήση χειροκίνητα θα πρέπει να έχουμε κάνει Start η Load την εφαρμογή για να αρχικοποιηθούν οι πύλες, διαφορετικά θα εμφανιστεί το μήνυμα “All parking spot have been filled! Please wait...”