**A24 Ex03**

**Ex03 Garage**

Classes inside Ex03.GargaeLogic:

**Vehicle**

abstract class

מכיל את כל המאפיינים המשותפים לכלי הרכב כגון: מס' רישוי, דגם וכו'.

**Car**

יורש מ-Vehicle. מכיל בנוסף מאפיינים ייחודיים לרכב כגון: צבע רכב, מס' דלתות.  
**Motorcycle**  
יורש מ-Vehicle. מכיל בנוסף מאפיינים ייחודיים לאופנוע כגון: נפח מנוע, סוג רישיון.  
**Truck**

יורש מ-Vehicle. מכיל בנוסף מאפיינים ייחודיים למשאית כגון: האם מכיל חומרים מסוכנים, כמות מטען.  
**PowerSource**abstract class

משמש להצגת סוג מקור הכוח של הרכב(חשמלי/דלק).מכיל גם פונקציות שהמחלקות היורשות יצטרכו לממש הקשורות לעדכון והוספה של אנרגיה.  
**Fuel**  
יורש מ-PowerSource. מכיל מאפיינים ייחודיים לשימוש בדלק (למשל מטודת תדלוק)  
**Electric**  
יורש מ-PowerSource. מכיל מאפיינים ייחודיים לשימוש בחשמל (למשל מטודת הטענת הרכב)  
**Wheel**  
מחלקה המכילה מאפיינים ייחודיים לגלגלים.  
**VehicleCreator**  
מחלקה שיוצרת לנו את הרכב מנתונים שהתקבלו מהמשתמש.  
**GarageManager**  
מחלקה שמנהלת את המוסך. מחלקה שמכילה מילון עם מס' רישוי הרכב והנתונים לגביו וכך מנהלת אותו.בנוסף המחלקה מחזיקה אובייקט המייצר עבורה שאלות בהתאם לפרופרטיס של סוגי הרכבים על מנת לעדכן כל סוג כלי רכב בצורה יוניקית.  
**GarageTicket**  
מחלקה המכילה את הפרטים של הלקוח כגון (שם, פלאפון, רכב וכו'.)  
**ValueOutOfRangeException**מחלקה שיורשת מ-Exception. שיוצרת exception במקרה של חריגה מהטווחים (למשל חריגה בטווח הכנסת אוויר בגלגלים).  
**UniqueProeprtyDetailsBuilder**מחלקה שניגשת לאותם פרופרטיס מיוחדים (צבע רכב, מס' דלתות וכו') ע"י שימוש ב reflection. ובונה את ההודעה שתשלח באמצעות stringbuilder.

**Enums**

**eFuelType**  
מכילה את הפרטים אודות סוגי הדלק  
**eVehicleStatus**  
מכילה את הפרטים אודות סטטוס הרכב. אם הרכב בתיקון, שולם או תוקן

**eNumOfDors**

מוכלת בתוך מחלקת car ומוגדר בה כמות הדלתות שיש ברכב

**eCarColor**

מוכלת בתוך מחלקת Car ומוגדר בה מספר הדלתות ברכב

**eVehicleType**

מוכלת בתוך המחלקה הסטטית ומגדירה את סוג הרכב

**eMotorcycleLicenseType**

מוכלת בתוך מחלקת Motorcycle ומוגדר בה סוגי הרישייונות שיכולים להתאים לכל סוג של אופנוע

Classes Inside Ex03.ConsoleUI:

**GarageManagerInteractor**מבצע את האינטראקציה בין המשתמש ללוגיקה  
**UIConsole**  
מבצע את הקליטת פרטים ותצוגה למשתמש באמצעות הקונסול

**Program**

מכילה את פונקציית Main והקריאה להרצת התוכנית מתבצעת שם. לGarageManagerInteractor

**Class Diagram**



