Cue

PoolTable

Infrastructure

2 file để lưu danh sách và cập nhật danh sách bàn, cơ

2 file mới để lưu dữ liệu tại 1 thời điểm nào đó

|  |
| --- |
| **Infrastructure** |
| -std::string id;  -std::string manufacturer; // hãng sản xuất  -double price;  -Date dateOfManufacture;  -std::string type; |
| +Constuctor  +setter  +getter  +virtual void input() = 0;  +virtual void show() = 0;  +int numberOfMonthsUsed(); // làm tròn xuống  +virtual bool status() = 0; |

|  |
| --- |
| **PoolTable** |
| //type: lỗ, libre, snooker  -std::string color;  -float length;  -float width; |
| +Constructor  +setter  +getter  +void input();  +void show();  +bool status(); // > 48 tháng -> false |

|  |
| --- |
| **Cue** |
| //type: cơ phá, cơ lỗ, cơ libre, cơ nhảy  -std::string material;//mộc, carbon,... |
| +Constructor  +setter  +getter  +void input();  +void show();  +bool status(); // > 24 tháng -> false |

* **Quy ước:**

1. Infrastructure:

Constructor() {

-std::string id; // rỗng

-std::string manufacturer; // rỗng

-double price; // -1

-Date dateOfManufacture; // {0,0,0}

-std::string type; // rỗng

}

Constructor(pras) {  
sai -> như trên

}

setter() {  
sai thì như cũ

}

1. PoolTable:

Constructor() {

-std::string color; // rỗng

-float length; // 0

-float width; // 0

}

Constructor(pras) {

Như trên

}

setter() {

sai thì như cũ

}

1. Cue:

Constructor() {  
-std::string material; // rỗng

}

Constructor(pras) {

Như trên

}

setter() {  
sai thì như cũ

}