

# HÁZI FELADAT

Programozás alapjai 2.

Feladatválasztás/feladatspecifikáció

Halász Dávid

XTBJD6

2022. március 31.

---

## TARTALOM

1. Feladat .....	2
2. Feladatspecifikáció .....	2
2.1. A program tartalma .....	2
2.2. Bemenet/Kimenet, formátum .....	3

## 1. Feladat

### Vonatjegy

A feladat egy vonatjegy eladó rendszer megtervezése és megfelelő kivitelezése OOP szemlélettel. A vonatjegy a feladatban mindig menetjegyet és helyjegyet jelent együtt.

Egy jegy az alábbi információkat tartalmazza:

- vonatszám, kocsiszám, hely
- indulási állomás, indulási idő
- érkezési állomás, érkezési idő
- Esetleges kedvezmény feltüntetése

Ez a hét felsorolt elem alkot egy jegyet.

## 2. Feladatspecifikáció

A program minimális funkciójához fog tartozni az alábbi két művelet:

- Vonatok felvétele
- Jegyek kiadása

Ezek mellett még más fontos dolgokat is képes lesz végezni a kész program, mint például lehet majd vonatokat törölni, menetrendet kilistázni, egyenleg feltöltés a vonatjegy megvásárláshoz.

Az utóbbi úgy fog működni, hogy meg kell adni majd bankkártya adatokat (természetesen nem valósakat) és a rendszer megnézi, hogy a megfelelő formátumban adtuk-e meg az értékeket és az összeg beírásával máris feltöltöttük a virtuális számlánkra az pénzt.

Lehetőség lesz emellett kedvezményeket is igénybe venni a megfelelő menüpontok kiválasztásával a kedvezményes utazás reményében. Természetesen a hozzámegfelelő érvényes okirattal vehető csak igénybe.

## 2.1 Bemenet/Kimenet, formátum

A program indítása után egy konzolos felület fog a felhasználó elé térülni, ami a kezdőlap lesz. Innen lehet majd közvetlenül bárhova eljutni, értetődik ezalatt a jegyvásárlás, az egyenleg feltöltés, illetve a vonat törlés, menetrend lekérdezés/listázás. A programot billentyűzettel lehet majd irányítani a megfelelő betű, szó vagy szám bevitelével.

Ezekhez mind a konzolos utasítások sorai fognak tartozni, szóval mindig lehet majd tudni, hogy lehet egyik menüpontból a másikba átlépni. Ez a navigációs felület feladat lesz majd.