

**TECHNOLOGIE OBIEKTOWE**  
projekt w UML'u: „**Parking**”

Parking składa się z  $m$ -miejsc, do każdego z których przypisany może być pojazd. Takie rozwiązanie umożliwia realizację rezerwacji poszczególnych miejsc.

Parking:

**PrzydzielMiejsce()** - Przydzielenie pierwszego wolnego miejsca dla danego pojazdu.

**ZwolnijMiejsce()** - Zwolnienie zajętego miejsca. Wykorzystywane przy wyjeździe pojazdu.

**RezerwujMiejsce()** - Metoda rezerwująca miejsce. Dla konkretnego obiektu klasy *Miejsce* wypełnia pole *Rezerwacja*. Pole to jest dwuelementową tablicą zawierającą czas rozpoczęcia rezerwacji i czas jej upłynięcia.

**OdwołajRezerwacje()** - Metoda odwołująca wcześniej wykonaną rezerwację.

**SprawdzStanParkingu()** - Metoda badająca ilość wolnych/zarezerwowanych/zajętych miejsc na parking. Wywoływana przy każdej próbie wjazdu/rezerwacji.

Parkingowy:

**Zaloguj()**, **Wyloguj()**, **SprawdzHaslo()** - Metody związane z wprowadzeniem i wylogowaniem użytkownika do/z systemu.

**DodajParkingowego()**, **UsunParkingowego()** - Metody służące do tworzenia/usuwania danych dotyczących osób, które mogą obsługiwać system. Dostępne tylko dla administratora systemu.

Pojazd:

**WprowadzNumerRejestracyjny()** - Ustawia pole *NumerRejestracyjny* w obiekcie klasy *Pojazd*.

**UstawCzasWjazdu()** - Metoda wywoływana w czasie wjazdu pojazdu na parking. Ustawia pole *Wjechał* w obiekcie klasy *Pojazd* na aktualny czas.

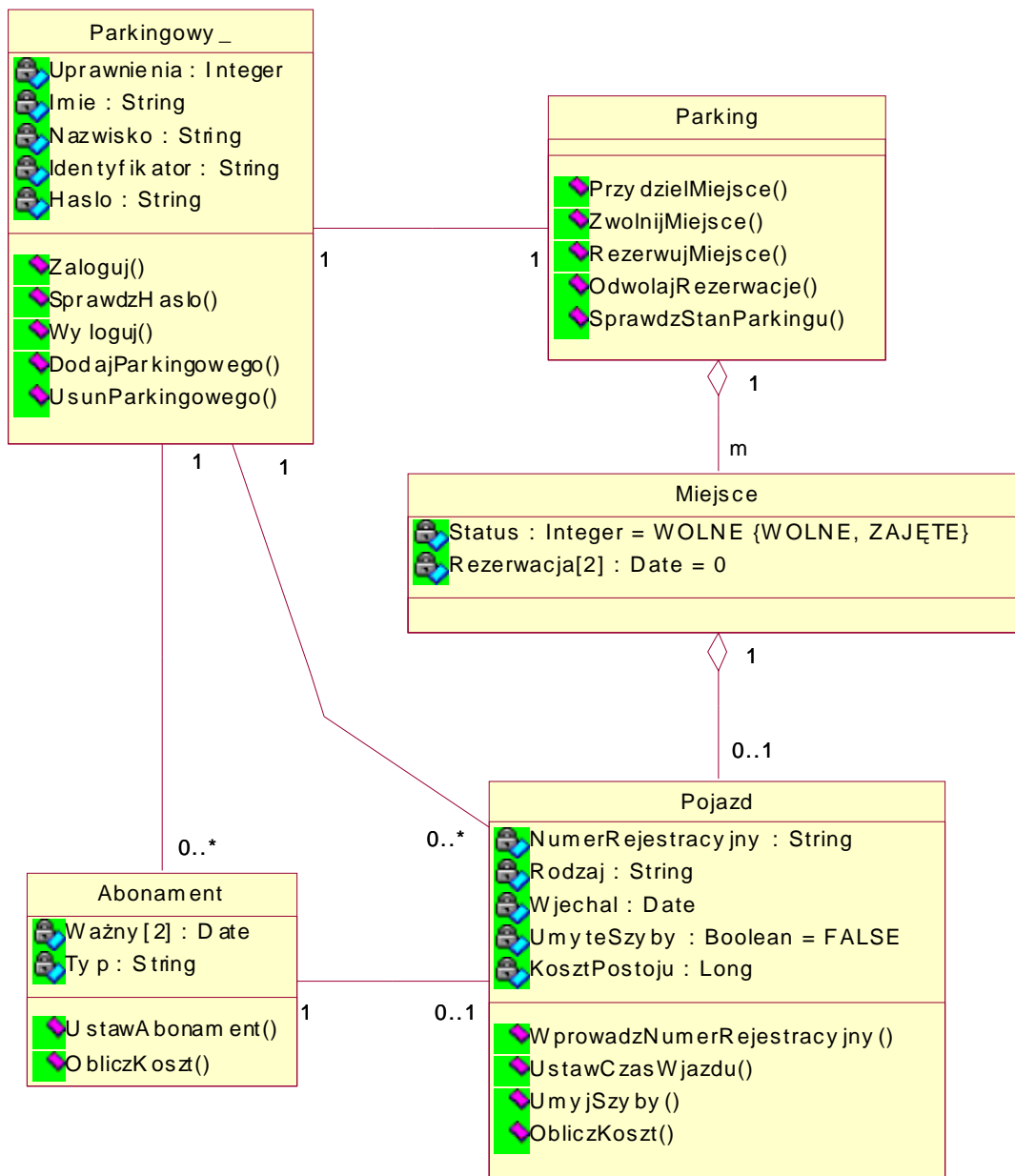
**UmyjSzyby()** - Ustawia pole *UmyteSzyby*.

**ObliczKoszt()** - Metoda wywoływana w czasie wyjazdu pojazdu. Koszt ustalany jest poprzez badanie czasu postoju pojazdu i wykorzystania innych usług oferowanych przez parking (np. mycie szyb).

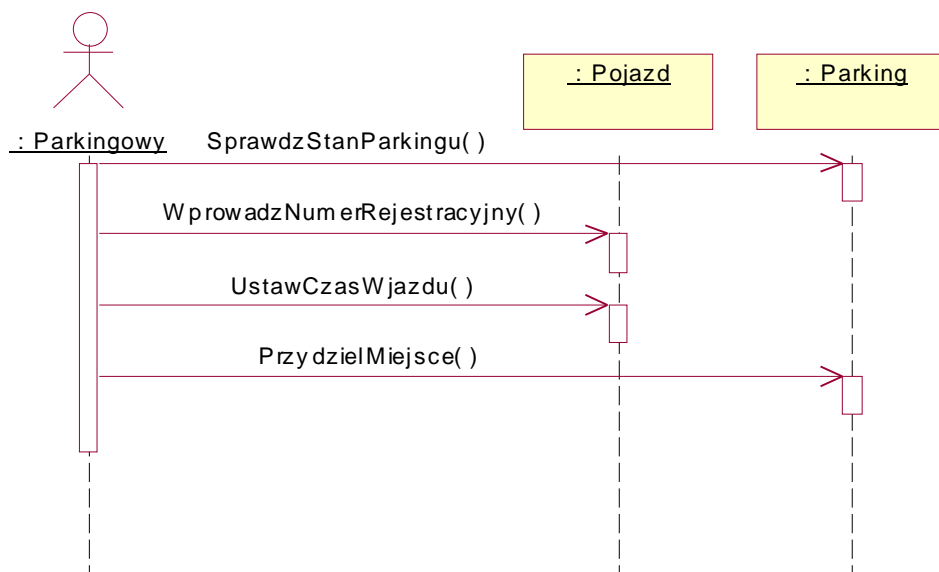
Abonament

**UstawAbonament()** - Ustawia odpowiednio pole *Wazny*, które określa datę rozpoczęcia i wygaśnięcia abonamentu, oraz *Typ*, które określa typ abonamentu (np. miesięczny, specjalny itp.).

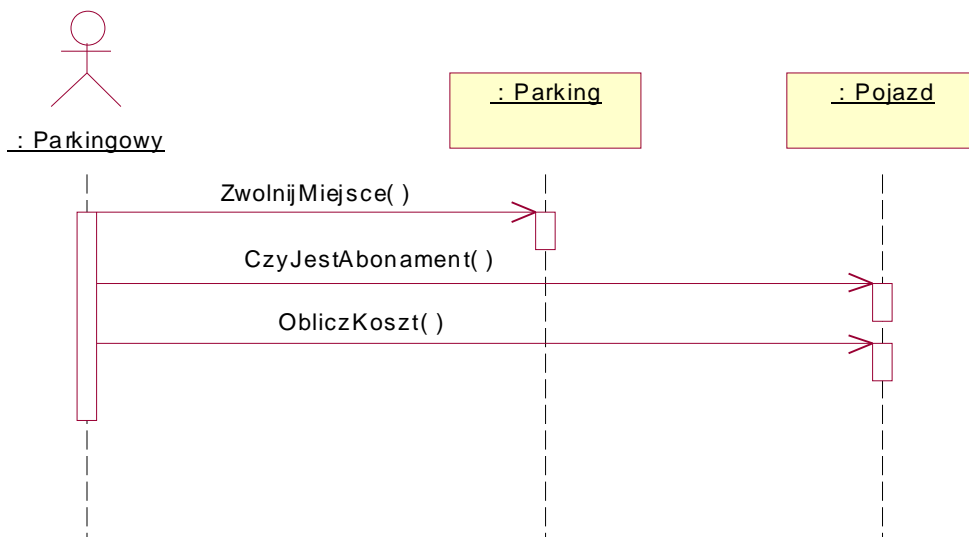
**ObliczKoszt()** - Metoda obliczająca koszt abonamentu według aktualnie ustawionych pól *Wazny* oraz *Typ*.



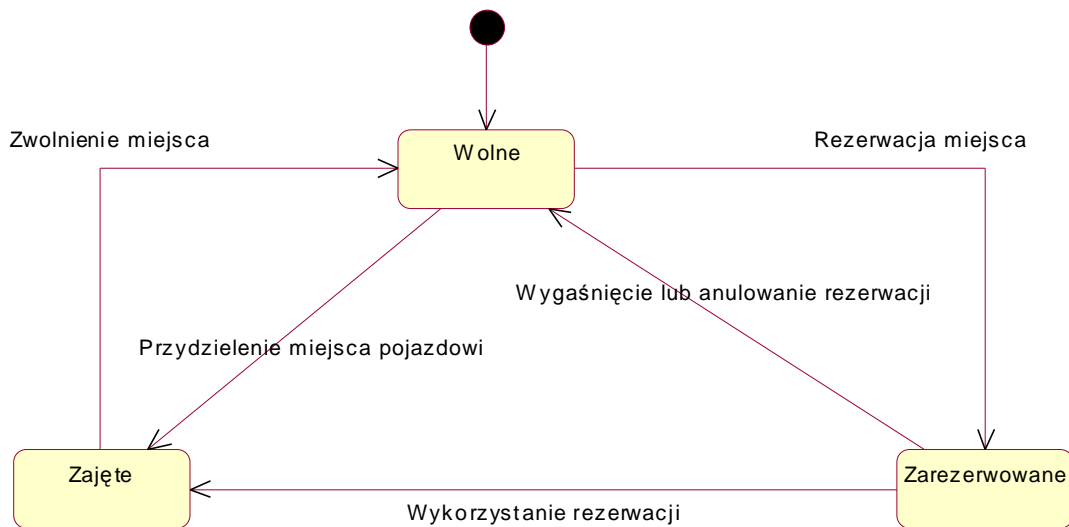
Rys.1 Diagram klas i obiektów



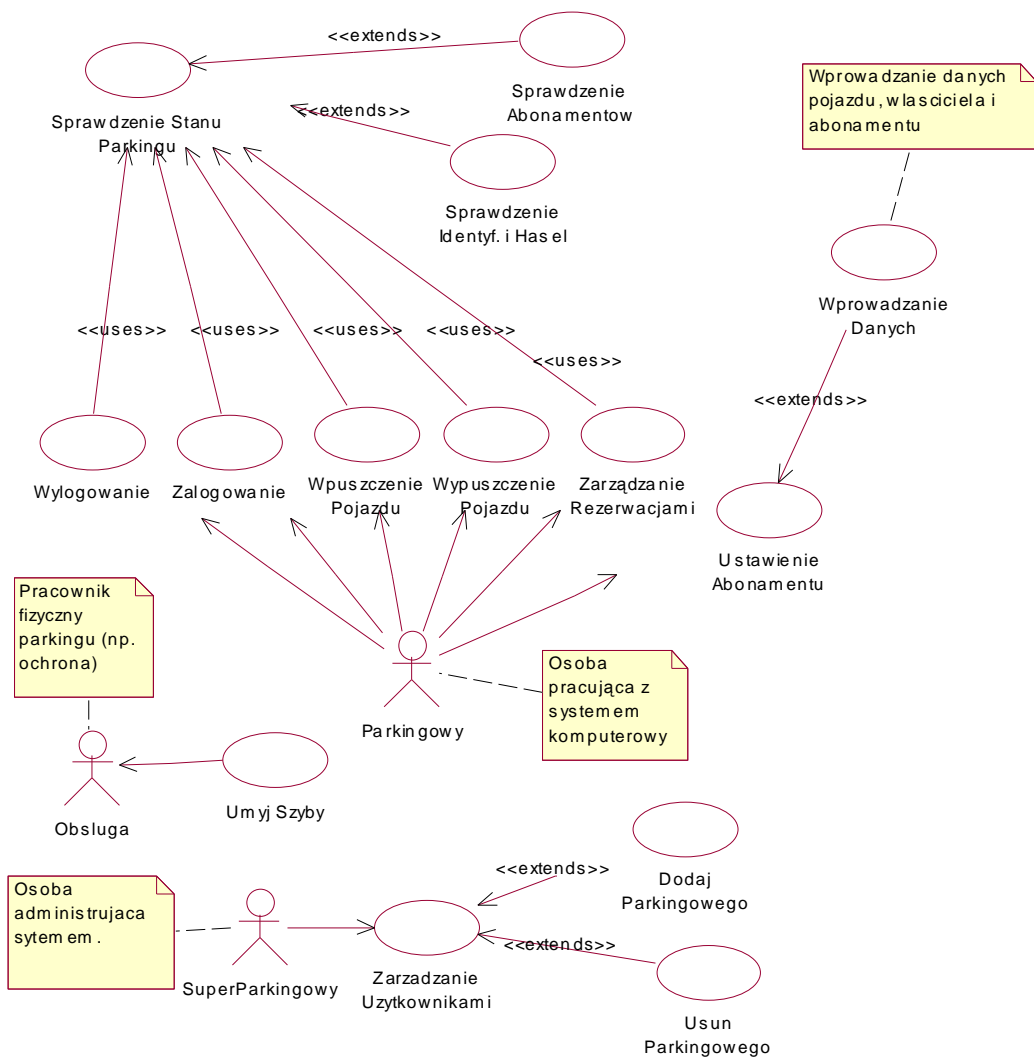
Rys. 2 Diagram sekwencji dla wpuszczania pojazdu na parking



Rys. 3 Diagram sekwencji dla wypuszczania pojazdu z parkingu



Rys. 4 Diagram stanu obiektów klasy *Miejsce*



Rys. 5 Diagram przypadków użycia