

Companie aeriana

Problema 1. Compania în mod normal oferă bilete fără bagaj de cală, însă dorește să introducă acest lucru. Astfel în momentul cumpărării biletului nu se pune problema menționării faptului că trebuie tipărit și greutatea bagajului de cală. Compania dorește să introducă acest lucru și dorește să adauge o nouă funcționalitate ca la rezervarea biletului să fie trecută și greutatea bagajului de cală.

Problema 2. Compania aeriană dorește realizarea reprezentarea departamentelor, a compartimentelor și a secțiilor existente în cadrul aplicației printr-o structură arborescentă.

Problema 3. Pentru verificarea unei persoane un operator îi cere clientului buletinul ca să verifice dacă biletul este pe numele său, după care verifică dacă acea persoană este căutată de poliție, în cadrul unei alte aplicații, apoi trebuie să verifice dacă buletinul este sau nu expirat. Compania dorește să simplifice acest proces, iar operatorul să furnizeze într-un singur loc seria de buletin, data expirării și codul de bilet, iar toate verificările să se realizeze automat. Să se implementeze acest modul.

Problema 4. Compania deține o aplicație pentru rezervarea de bilete și pentru vinderea de bilete. Compania dorește să vândă bilete prin intermediul platformei de vânzare bilete: BileteAvion.ro, însă dezvoltatorii platformei spun că au interfețe pentru obiectele cu care lucrează acea platformă și trebuie creat un nivel intermediar pentru clasele existente în aplicația companiei, astfel încât, platforma să poată lucra cu obiecte furnizate de aplicația existentă.

Problema 5. Biletele de avion rezervate la companie au anularea rezervării în mod gratuit. Managerul ia decizia ca această anulare să fie gratuită doar pentru biletele cu valoare mai mica de 100 de lei. Să se implementeze un modul prin care să se permită anularea rezervării doar pentru biletele mai ieftine de 100 de lei.

Problema 6. Pentru tipărirea biletelor compania trebuie să rețină în memorie numele persoanei, numărul zborului, data plecării, ora închidere poartă, ora decolării, aeroportul plecării, aeroportul sosirii, rândul și locul în avion. Sa se implementeze modulul de tipărire al biletelor de avion, astfel încât utilizarea memoriei să se realizeze optim.

Problema 7. Verificarea biletelor și a actelor la îmbarcare se realizează după următorii pași: se verifică buletinul sau pașaportul, se verifică biletul, se permite accesul în avion. Verificarea actelor și a biletelor depinde de aparatura care există la poarta de îmbarcare. Există porți unde buletinul se scanează, dar există porți unde buletinul se verifică doar manual. Există porți unde verificarea biletului se face automat prin citirea codului de bară, dar există porți unde verificarea se face manual.

Sa se implementeze modulul de îmbarcare al călătorilor în avion.

Problema 8. Pentru fiecare client trebuie realizată verificarea actelor în momentul îmbarcării. Pentru cetățenii europenii din UE, verificarea constă în controlul buletinului. Pentru cetățenii europeni non-UE, verificarea constă în controlul pașaportului, iar pentru cetățenii americani, constă în controlul pașaportului și vizei. Această verificare se face în momentul în care clientul ajunge la poartă. Să se implementeze modulul care face verificarea actelor.

Problema 9. Compania dorește să anunțe toți clienții abonați la notificări. Pentru fiecare client compania deține numărul de telefon sau/și adresa de mail. Să se implementeze funcționalitatea de a trimite notificări clienților prin SMS, iar în cazul în care pentru anumiți clienți compania nu are în baza de date

numărul de telefon, să se trimită notificarea prin email. În cazul clienților pentru care nu există nici numărul de telefon, nici adresa de mail, se trimite managerului companiei o notificare cu numele clientului pentru care nu există date de contact.

Problema 10. Asupra unui bilet se dau comenzi de către operatorii de la companie. Comenzile care se pot da sunt de cumparare, check-in, imbarcare. De fiecare data când se dă o comanda asupra unui bilet, acesta își schimbă starea. Starile posibile sunt cumparat, check-uit și imbarcat. Nu se poate trece la o stare de imbarcat daca nu trece prin celelalte doua.

Sa se realizeze modulul prin care se furnizează aceste opțiuni de trimitere a comenzilor către bilete de către operatori. Modulul să permită si realizarea de undo pentru comenzile date.

Problema 11. Pentru fiecare avion se retine numărul de locuri și numărul de locuri ocupate. Se dorește salvarea zilnica a numărului de locuri ocupate, astfel încât la final să se poată realiza statistici cu privire la vânzarea de bilete. Salvarea sa se realizeze optim din punct de vedere al memoriei folosite.

Problema 12. Să se implementeze modulul de gestiune a bancomatelor unei banci. Bancomatul poate avea una din starile: areCard, nuAreCard, arePinIntrodus, nuAreBani.

Atunci când o persoană dorește să retragă bani, bancomatul va trece prin aceste stări. Retragerea se poate face doar daca este in starea arePinIntrodus. Altfel nu se poate efectua retragere ci doar se poate trece într-una din celelalte stări. În cazul în care după retragere în bancomat nu mai sunt bani trece în starea nuAreBani și nu se mai pot face retrageri.