



Olimpiada de Tehnologia Informației – Secțiunea C#
Faza locală, 27 martie 2017

TURISMUL DURABIL

Pentru a oferi clienților posibilitatea personalizării vacanțelor, o agenție de turism și-a propus să realizeze o aplicație ce are ca scop alegerea unui traseu pe baza unor informații cu privire la obiectivele turistice (orașe, monumente, muzee, cabane, hoteluri și altele). Pentru a înlesni alegerea fiecărui obiectiv din traseu, aplicația va oferi detalii suplimentare despre numărul de km parcurși, prețul orientativ ce include nopțile de cazare, taxele de vizitare și altele.

Aplicația va oferi:

- Posibilitatea de înregistrare și autentificare a fiecărui client
- Opțiunea de a crea un traseu care să conțină diverse etape (obiective turistice sau puncte de cazare), dar și posibilitatea de a modifica ordinea vizitării lor sau renunțarea la unele dintre ele înainte de finalizare
- Posibilitatea de a obține detalii suplimentare despre fiecare obiectiv: poză, preț de vizitare, distanța față de alt obiectiv turistic
- Informații globale despre numărul de km parcurși (dus-întors) sau costul călătoriei.
- O diagramă ce va afișa costurile și deplasările pe parcursul întregii călătorii.

Aplicația trebuie să conțină un meniu, să utilizeze cel puțin două ferestre și să memoreze date despre obiectivele turistice într-un fișier sau o bază de date.

În folderul RESURSE de pe desktop se află hărți, imagini ale unor obiective, un fișier cu date despre obiective (ce pot fi completate cu date fictive, acolo unde nu sunt suficiente) și un fișier ce conține distanțele măsurate în km dintre orice două obiective.

Barem

- Înregistrare (5p.) și autentificare (5p.)
- Editarea unui traseu (10p.)
- Detalii obiectiv (5p.)
- Informații globale traseu (10p.)
- Diagramă (5p.)
- Meniu (5p.)
- Cel puțin două ferestre (5p.)
- Fișier sau bază de date (10p.)
- Designul aplicației (10p.)
- Funcționalitate (10p.)
- Originalitate și complexitate (10p.)
- Din Oficiu (10p.)