

Разделение приложения на составные части, каждая из которых реализует определенную часть функциональности, позволяет повысить структурированность системы, позволяет повторно использовать компоненты; обеспечивает большую гибкость продукта и облегчает его изменение.

2.3 Описание алгоритмов, реализующих бизнес-логику разрабатываемого программного средства

Бизнес логика данного курсового проекта - это организация процесса покупки оборудования клиентом, остальной функционал является вспомогательным, поэтому в этой главе рассмотрим два процесса: процесс добавления нового оборудования и процесс заказа товара.

При входе в программу от имени администратора нужно выбрать пункт меню «Работа с оборудованием», после чего выбрать «Добавить оборудование». Для добавления оборудования необходимо заполнить все поля, нужно учесть, что два товара с одинаковым названием существовать в базе данных не могут.

Если при добавлении оборудования были допущены ошибки, то на экран выводится соответствующее сообщение и можно попытаться добавить товар снова.

Алгоритм работы программы представлен на рисунке 2.5.

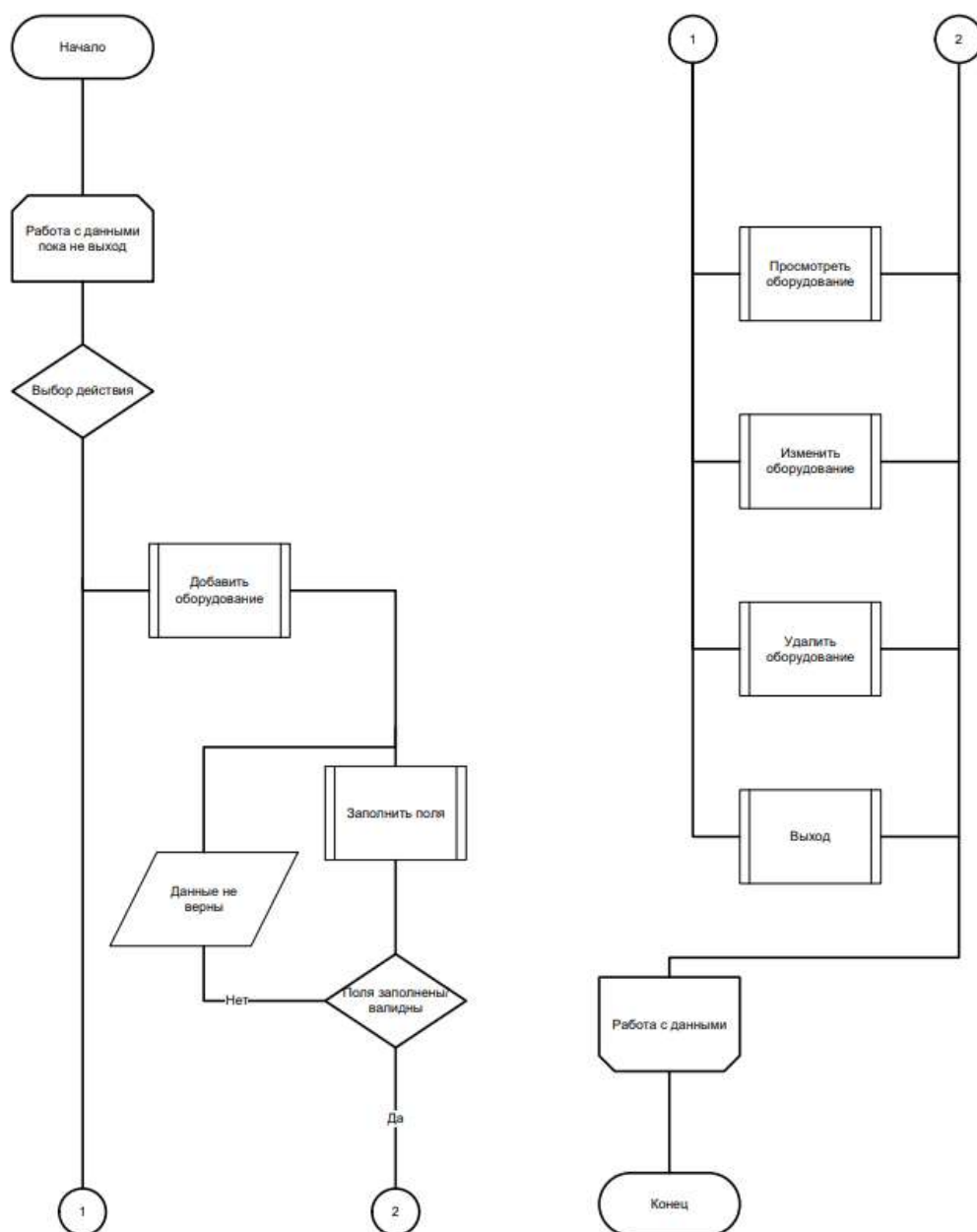


Рисунок 2.5 – Добавление оборудования.

Второй процесс - это добавление товара в корзину и последующие оформление заказа клиентом. После просмотра каталога можно выбрать понравившийся товар и добавить его в корзину, введя название оборудования в поле. Введенные данные отправляются на сервер, который начинает их обрабатывать, подключаясь к базе данных. Если там есть соответствующие данные, то оборудование помещается в корзину, а на клиента отправляется сообщение об успешном добавлении товара, в противном случае сообщение об ошибке.

Алгоритм работы программы представлен на рисунке 2.6.

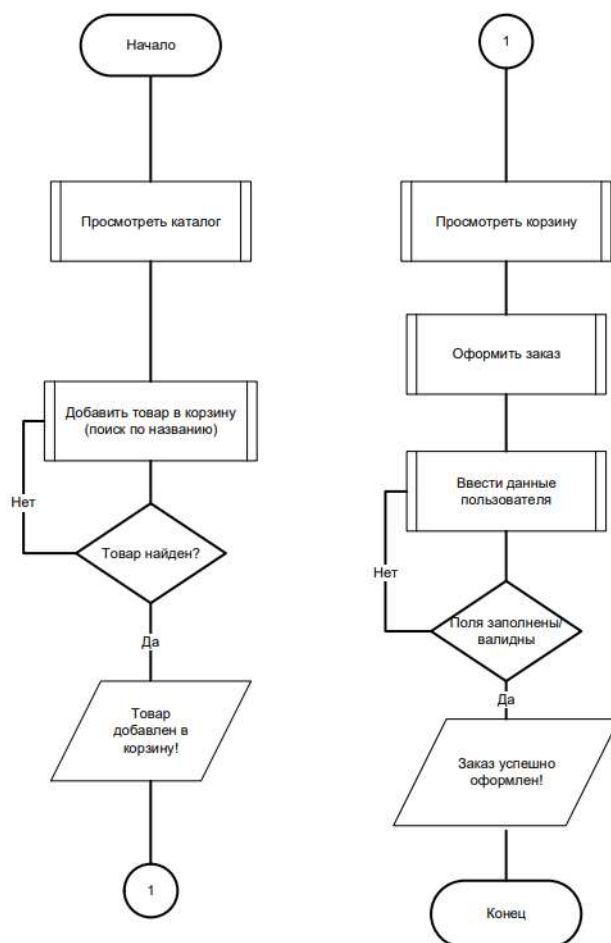


Рисунок 2.6 – Оформление заказа.

2.4 Проектирование пользовательского интерфейса

Пользовательский интерфейс – это система средств для взаимодействия пользователя с компьютером, основанная на представлении всех доступных пользователю системных объектов и функций в виде графических компонентов экрана (окон, значков, меню, кнопок, списков и т.п.). При этом, в отличие от интерфейса командной строки, пользователь имеет произвольный доступ (с помощью клавиатуры или указательного устройства ввода) ко всем видимым экранным объектам, а на экране реализуется модель мира в соответствии с некоторой метафорой и осуществляется прямое манипулирование.

Основное достоинство хорошего интерфейса пользователя заключается в том, что пользователь всегда чувствует, что он управляет программным обеспечением, а не наоборот.

Для создания у пользователя такого ощущения «внутренней свободы» интерфейс должен обладать рядом свойств:

- Естественность интерфейса (не вынуждает пользователя существенно изменять привычные способы решения задач);