



**WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA**
z siedzibą w Rzeszowie

Programowanie obiektowe

Kolejka FIFO do kolejkowania zamówień w sklepie internetowym.

Prowadzący:

mgr inż. Ewa Żesławska

Autor:

Adam Kolat

65544

Kierunek: 3 IIZ/2021, grupa GP01

Spis treści

1. Cele projektu.....	3
2. Opis techniczny projektu.....	3
3. Harmonogram realizacji projektu.....	4
4. Prezentacja warstwy użytkowej projektu	5
5. Repozytorium, system kontroli wersji	6
6. Podsumowanie	6
7. Literatura	6

1. Cele projektu

Celem projektu było stworzenie funkcjonalnej kolejki FIFO dla sklepu internetowego z odzieżą. Projekt nie ogranicza się tylko do kolejki, ale także pozwala na wiele operacji, zarówno dla klienta jak i pracownika.

Wymagania funkcjonalne dla klienta.

- Rejestracja klienta (Imię i nazwisko, adres, nazwa użytkownika, hasło).
- Logowanie klienta (Nazwa użytkownika i hasło).
- Dodawanie produktu do koszyka klienta (Każdy klient ma swój indywidualny koszyk który jest otwierany po zalogowaniu się).
- Składanie zamówienia (Zamówienie jest dodawane do kolejki FIFO, która widoczna jest dla pracownika).

Wymagania funkcjonalne dla pracownika.

- Dodawanie produktu (Nazwa produktu, cena).
- Usuwanie wybranego produktu.
- Czytanie danych produktów z pliku .csv.
- Czytanie danych klientów z pliku .csv.
- Obsługiwanie zamówień.

Wymagania niefunkcjonalne.

- Aplikacja tworzona jest w języku Java.
- Aplikacja pozwala na pobieranie danych z plików .csv.
- Aplikacja jest bardzo prosta w użytku.

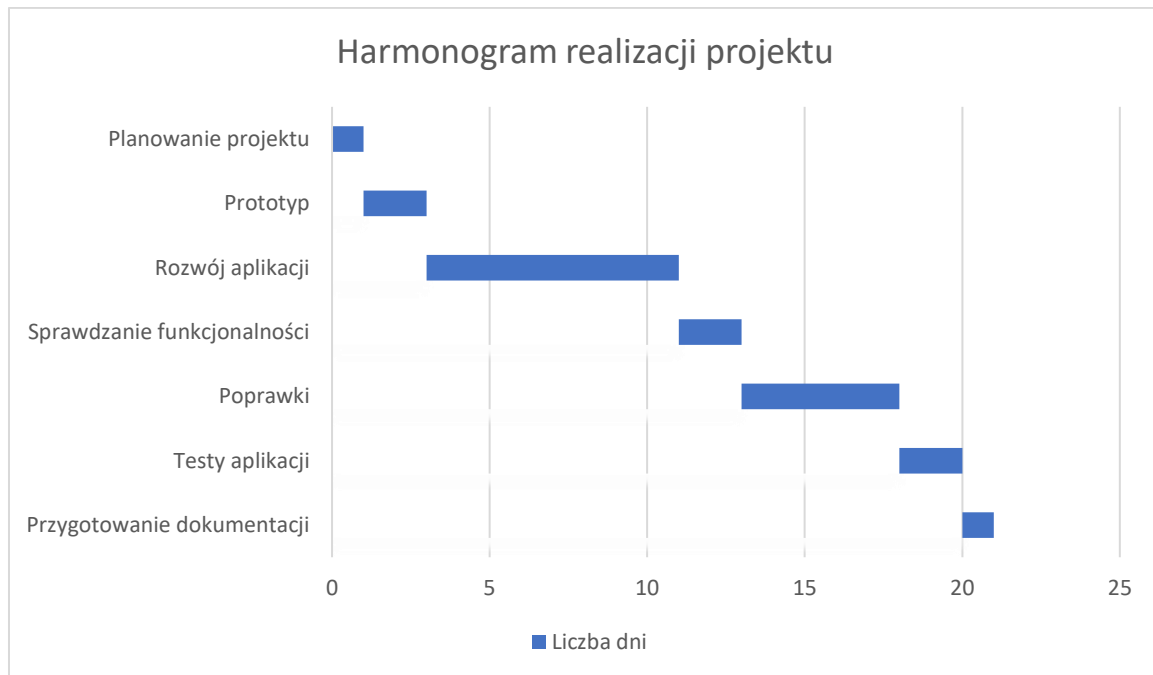
2. Opis techniczny projektu

Wykorzystywane narzędzia:

- Środowisko programistyczne Javy: Javac 17.0.5
- Środowisko programistyczne: IntelliJ IDEA Community Edition 2022.3

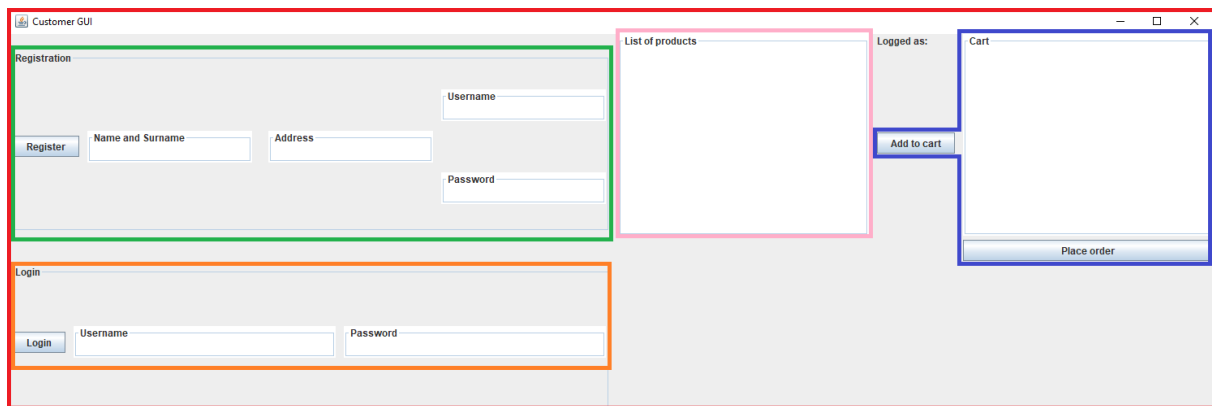
3. Harmonogram realizacji projektu

Poniżej zamieszczono harmonogram realizacji projektu.








Rysunek 1. Wykres Gantta

4. Prezentacja warstwy użytkowej projektu








Rysunek 2. Okno aplikacji klienta

-  Okno aplikacji klienta.
-  Panel służący do rejestracji.
-  Panel służący do logowania.
-  Lista produktów dostępna w sklepie.
-  Dodawanie produktów do koszyka, wyświetlanie ich oraz składanie zamówień.

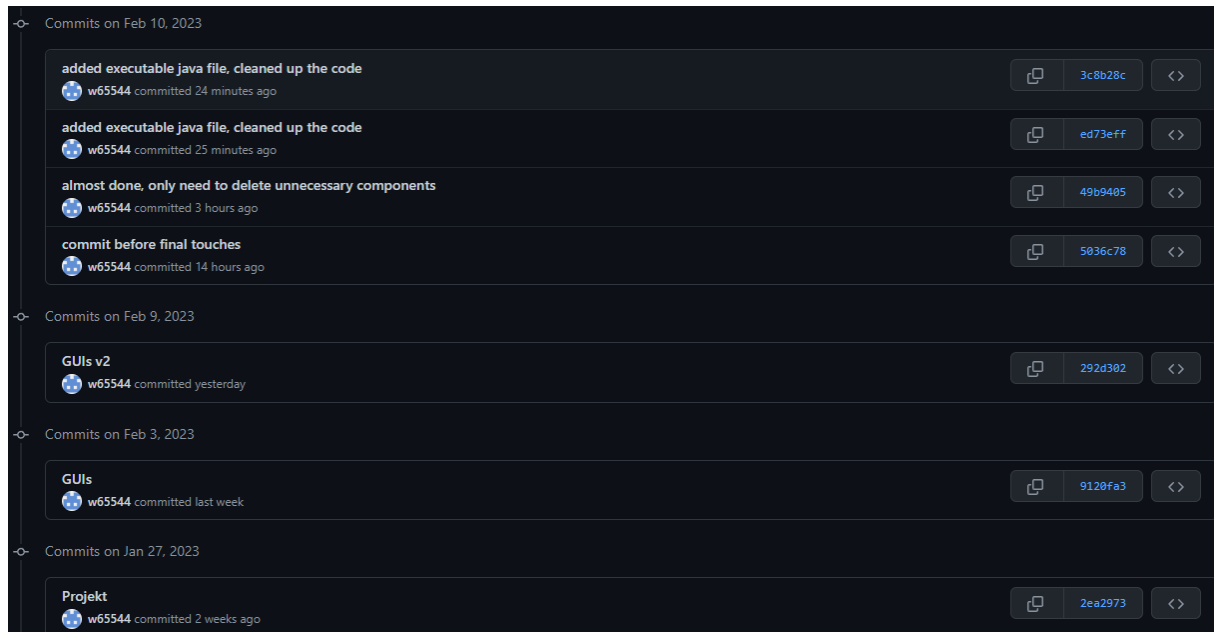


Rysunek 3. Okno aplikacji pracownika

-  Okno aplikacji pracownika.
-  Lista wszystkich klientów.
-  Lista złożonych zamówień wraz z przyciskiem do obsłużenia zamówienia.
-  Panel służący do pobierania danych z plików .csv.
-  Panel wyświetla listę wszystkich produktów, pozwala także na dodanie nowego produktu oraz usunięcie z listy dowolnego produktu.

5. Repozytorium, system kontroli wersji

Projekt został zrealizowany z wykorzystaniem systemu kontroli wersji Git. Na Rysunku 3 przedstawiono zrzut ekranu pokazujący historię commitów. Projekt został umieszczony w repozytorium dostępnym pod adresem: github.com/65544/Programowanie_obiektowe_projekt.



Rysunek 4. Historia commitów

6. Podsumowanie

Projekt przeznaczony jest dla właścicieli internetowego sklepu z odzieżą. Pozwala na w pełni funkcjonalne korzystanie ze sklepu. Klienci mogą zamawiać ubrania, a pracownicy bez problemu mogą obsługiwać składane zamówienia.

Dużo czasu spędziłem na poprawkach, naprawienie jednego błędu rodziło nowy.

7. Literatura

1. www.stackoverflow.com (data dostępu: 10.02.2023)
2. www.geeksforgeeks.com (data dostępu: 01.02.2023)
3. www.java.com (data dostępu: 04.02.2023)
4. www.oracle.com (data dostępu: 04.02.2023)
5. www.coderanch.com (data dostępu: 07.02.2023)