Biblioteca

-Documentatie-

-= Software folosit =-

-Apache Netbeans – IDE

-JavaFX

-SceneBuilder – creare interfata

-XAMPP – Creare baza de date

-=Interfata logare=-

Clientul este un obiect “ admin “ cu user si parola salvate in baza de date cu numele “admin” ce se poate loga cu o singura parola. In cazul in care datele de autentificare sunt incorecte, userul este anuntat de acest lucru si rugat sa reintroduca datele de autentificare.

In momentul in care informatiile de logare sunt introduse correct, userul este informat printr-o alerta ca logarea a fost un success. Scena curenta de logare “MainFXML” este ascunsa si incarcata scena pentru meniu “dashboardFXML”.

-=Meniu Principal=-

Dupa trecerea de etapa de logare este incarcat meniul principal ce contine o sectiune de meniu cu butoane ce ajuta la navigare.

Butoanele sunt controlate de functia switchPage(), care alterneaza intre transformarea fiecarei pagini intre vizibil si invizibil in functie de pagina pe care o dorim incarcata, astfel daca accesam pagina “Carti Disponibile”, atributul acesteia de “vizibil” este pornit, iar pentru celelalte pagini se opreste.

Butonul de LogOut afiseaza un mesaj ce necesita confirmare. Daca confirmarea este acordata, atunci scena curenta devine inactiva si este incarcata scena de logare.

-=Pagina Carti Disponibile=-

Detaliile fiecarei carti sunt introduse in campuri speciale cu atribute specifice. In functie de dorinta utilizatorului, acesta are obtiunile de a adauga o carte inexistenta in baza de date, de a sterge una deja existenta sau de a actualiza una existenta.Folosim functia principala de adaugare a cartilor in baza de date. Aici este apelata si functia de conectare la baza de date. Daca toate campurile au fost completate corespunzator atunci este executata instructiunea sql de inserare in baza de date. Obiectul “carte” este retinut cu toate atributele sale. Acelasi traseu il urmeaza si functiile atasate butoanelor de stergere si de actualizare.

Tabelul cartilor disponibile se actualizeaza in momentul lansarii aplicatiei citind toate valorile obiectelor din baza de date, cat si dupa adaugarea fiecarui obiect nou.

-=Pagina Carti Imprumutate=-

In aceasta pagina, cartile sunt selectate prin doua ComboBox-uri ce recunosc obiectele din baza de date dupa id si titlu. Odata selectate criteriile dorite, informatii despre cartea respectiva populeaza o serie de Label-uri. Aici utilizatorul poate vizualiza fiecare atribut al obiectului.

Daca obiectul este cel droit, utilizatorul poate apasa pe butonul “Imprumuta”. Acest buton preia informatiile din casutele completate si creeaza un nou obiect pe care il salveaza in baza de date “client”.

Tabelul este actualizat in acelasi mod ca si cel din pagina precedenta, unde informatiile sunt citite din baza de date si incarcate in tabel.

Daca utilizatorul doreste returnarea unei carti este suficient un click pe carte dorita. Acest lucru repopuleaza label-urile cu informatiile cartii. Folosind butonul “Returneaza”, in baza de date este cautat un obiect ce are acelasi id ca cel cu care a fost populat campul, atunci cand il gaseste, acest obiect este indepartat.