

Aukcia luxusného tovaru

**Autor:**

**Alexander Čerepan**

**FIIT Bratislava**

**11.5.2022**

## **NÁZOV OSNOVY**

### **Úvod:**

- I. Reálna funkcionálnosť môjho programu
- II. Používané prvky
- III. Zhodnotenie

## **REÁLNA FUNKCIONALITA MÔJHO PROGRAMU**

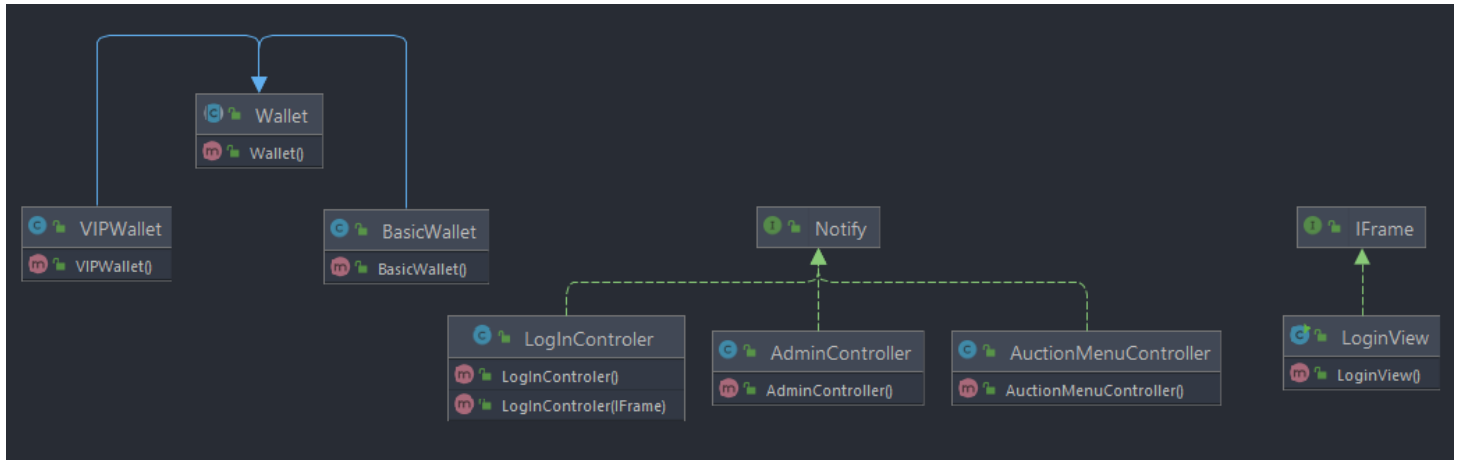
V mojom programe sa používateľ môže zaregistrovať čiže vytvoriť si nový účet, môže si zakúpiť status VIP ako aj si dobíjať peniaze do svojej peňaženky. Admin je schopný používateľovi prideliť status VIP alebo mu ho odobrať rovnako môže zabanovať používateľa. Má právo pridávať aukcie do zoznamu aukcií na ktoré je používateľ schopný sa prihlásiť ale aj ich odtiaľ odobrať a mazať. Pri aukcií je používateľ schopný prihadzovať pričom prihadzuje proti „botom“ ktorý prihadzujú proti nemu.

Užívateľ je schopný si pozrieť koľko má na účte a aké má predmety v inventári. Neimplementoval som všetky funkcionality ktoré som napísal v prvom kontrolnom bode ale pridal som pár nových takže gro môjho projektu je funkcionálne pokryté.

## CLASS DIAGRAM METÓD A TRIED



## HIERARCHIA DEDENIA



## **POUŽITÉ PRVKY**

Vo svojom programe som použil nasledovné prvky z objektovo orientovaného programovania:

1. Ošetrenie svojej vlastnej výnimky
2. Poskytnutie grafického rozhrania
3. Viacnitosť
4. Použitie generickej triedy
5. Reflexia (asi)
6. Použitie „lambda“ výrazu a odkazu na metódu
7. Serializácia a deserializácia

Do projektu som neimplementoval návrhový vzor observer ani strategy, nepoužil som vnhiezené triedy a ani aspektovo orientované programovacie prvky.

<https://github.com/AlexCerepan/OOP-Projekt-PAIN-AND-FUN-and-tears...->

Na danej adrese som vytváral „komity“ do projektu