**Федеральное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение**

**Торжокский политехнический колледж**

**Федерального агентства по государственным резервам**

**ОТЧЁТ**

по итоговой работе за I семестр

**по профессиональному модулю МДК.01.01**

«**РАЗРАБОТКА ПРОГРАМНЫХ МОДУЛЕЙ**»

наименование профессионального модуля

Специальность ***09.02.07 «Информационные системы и программирование»***

Период с «28» ноября 2024г. по «17» апреля 2025г.

Выполнили студенты

Смирнова Е.В, Курчаков А.Д

(ФИО, подпись)

|  |  |
| --- | --- |
| Преподаватель  Бойков А.М  (ФИО, подпись) | оценка |

2025

**СОДЕРЖАНИЕ**

Лист

[Введение 3](#_Toc195889453)

[Раздел 1. Практическая значимость разрабатываемого ПС 4](#_Toc195889454)

[Раздел 2. Функциональные требования к ПС 6](#_Toc195889455)

[Раздел 3. Модульная структура проектируемого ПС 10](#_Toc195889456)

[Раздел 4. Описание алгоритмов программы 17](#_Toc195889457)

[Раздел 5. Разработка проекта Visual Studio C# 22](#_Toc195889458)

Обновить таблицу после всех исправлений, проверив соответствие страницам

**Введение**

Цель работы – освоить принципы командной разработки и сформировать навыки проектирования модульной архитектуры программного обеспечения.

**Задачи:**

1. Определить практическую значимость разрабатываемого программного средства (ПС) для оптимизации рабочих процессов, а также его потенциал в качестве компонента для интеграции в более сложные системы;
2. Обосновать функциональные требования к ПС, включая его роль в решении задач целевой аудитории;
3. Разработать модульную структуру ПС, отражающую взаимодействие классов, их атрибутов и методов, с акцентом на гибкость и масштабируемость;
4. Описать ключевые алгоритмы, реализованные в методах основных классов;
5. Реализовать работоспособный прототип программного средства в среде Visual Studio с использованием языка C# и современных инструментов разработки.

**Сложности:**

* Работа с файлами – нужно корректно загружать и сохранять книги, чтобы не потерять данные.
* Простота использования – интерфейс должен быть интуитивным, даже для преподавателей без технических навыков.

# **Раздел 1. Практическая значимость разрабатываемого ПС**

Данная программа разрабатывается для управления библиотекой книг. Она позволяет автоматизировать процессы добавления, удаления и поиска книг, а также отслеживать, какие книги выданы и кому. Это помогает библиотекарям эффективно управлять библиотечным фондом и предоставлять быстрый и удобный доступ к литературе для пользователей библиотеки.

Если бы не было данной программы все операции выполнялись бы вручную. Это потребовало бы значительных временных затрат и повышало риск ошибок. Без централизованной базы данных поиск нужных книг занимал бы гораздо больше времени, особенно в больших библиотеках с обширным фондом. Также ведение записей вручную сопряжено с риском утраты данных из-за человеческих ошибок, случайного стирания или повреждения бумажных носителей.

В данный момент процесс добавления новой книги происходит следующим образом:

* библиотекарь вручную вписывает данные о книге в журнал или базу данных.

Процесс удаления книги происходит следующим образом:

* библиотекарю необходимо найти книгу в журнале или базе данных и вручную удалить ее.

Процесс поиска книги по автору происходит следующим образом:

* библиотекарь должен просмотреть все записи о книгах вручную, чтобы найти книгу нужного автора.

Процесс записи книги на человека:

* библиотекарь вручную вписывает книгу в карточку читателя.

Процесс возврата книги:

* библиотекарь вручную вычёркивает книгу из карточки читателя.

После введения программы данные процессы станут автоматизированными. Библиотекарь сможет вводить данные через интерфейс программы. В свою очередь программа сама сохраняет и обрабатывает все данные, позволяет моментально выводить данные по запросу пользователя. Благодаря данной программе сократится количество человеко-часов на 50%.

# **Раздел 2. Функциональные требования к ПС**

Основные функции ПС:

1. Добавление новых книг:

Пользователь может ввести информацию о новой книге, включая ее название, автора, издательство, год издания и количество экземпляров. Это позволяет легко пополнять библиотечный фонд новыми книгами.

Чтобы добавить новую книгу, необходимо будет выполнить следующие шаги:

1. Ввести 1 в основном меню для выбора опции «Добавить книгу»;
2. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
3. Ввести название книги;
4. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
5. Ввести автора;
6. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
7. Ввести издательство;
8. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
9. Ввести год издания;
10. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
11. Ввести количество экземпляров;
12. Подтвердить создание новых экземпляров книги нажав клавишу «Enter»;
13. На экране появится сообщение «Добавлено … экземпляров книги.».

Название книги, автор и издательство должно вводиться в соответствии с кодировкой UTF-8. Год издания и количество экземпляров должны вводится арабскими цифрами.

Если пользователь введёт год издания или количество экземпляров буквами, то на экране появится сообщение «Год издания и количество экземпляров должны вводиться числами.».

Если пользователь введёт отрицательный год издания или количество экземпляров, то на экране появится сообщение «Год издания и количество экземпляров должны быть больше нуля.».

1. Удаление книг:

Если какая-то книга устарела или была заменена новой версией, пользователь может удалить её из базы данных. Это помогает поддерживать актуальность библиотечного фонда.

Чтобы удалить книгу, необходимо будет выполнить следующие шаги:

1. Ввести 2 в основном меню для выбора опции «Удалить книгу»;
2. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
3. Ввести ID книги;
4. Подтвердить удаление книги нажав клавишу «Enter»;
5. На экране появится сообщение «Книга '…' (ID: …) удалена.».

Если книги с таким ID нет в библиотеке, то на экране появится сообщение «Книга не найдена.».

Если пользователь введёт ID буквами, то на экране появится сообщение «ID должно вводиться числом.».

Если пользователь введёт отрицательный ID, то на экране появится сообщение «ID должно быть больше нуля.».

ID должно вводится арабскими цифрами.

1. Поиск книг:

Программа предоставляет возможность искать книги по автору и по названию книги (частичному совпадению). Это особенно полезно для пользователей библиотеки, которые могут быстро найти нужную литературу.

3.1. Чтобы осуществить поиск книг по автору, необходимо будет выполнить следующие шаги:

1. Ввести 3 в главном меню для выбора опции «Поиск по автору»;
2. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
3. Ввести автора для поиска;
4. Подтвердить поиск книги нажав клавишу «Enter»;
5. Программа покажет все подходящие книги.

Если книг данного автора нет в библиотеке, то на экране появится сообщение «Книги не найдены.».

Если пользователь введёт пустого автора, то на экране появится сообщение «Введён пустой автор.».

Автор книги должен вводиться в соответствии с кодировкой UTF-8.

3.2. Чтобы осуществить поиск книг по названию книги (частичному совпадению), необходимо будет выполнить следующие шаги:

1. Ввести 4 в основном меню для выбора опции «Поиск по названию или частичному совпадению»;
2. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
3. Ввести название или несколько первых букв названия книги;
4. Подтвердить поиск книги нажав клавишу «Enter»;
5. Программа покажет все подходящие книги.

Если книги с данным названием нет в библиотеке, то на экране появится сообщение «Книги не найдены.».

Если пользователь введёт пустое название, то программа покажет все книги.

Название книги должно вводиться в соответствии с кодировкой UTF-8.

1. Запись книги на человека:

В программе можно указать, кто и когда взял определенную книгу. Это помогает библиотекарю контролировать выдачу и возврат книг, предотвращая их потерю.

Чтобы записать книгу за определенным человеком, необходимо будет выполнить следующие шаги:

1. Ввести 5 в основном меню для выбора опции «Записать книгу»;
2. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
3. Ввести ID книги;
4. Подтвердить ID книги нажав клавишу «Enter»;
5. Ввести ФИО человека, который взял книгу;
6. Подтвердить ФИО нажав клавишу «Enter»;
7. На экране появится сообщение «Книга '…' записана за '…'.».

Если книги с таким ID нет в библиотеке, то на экране появится сообщение «Книга не найдена.».

Если пользователь введёт ID буквами, то на экране появится сообщение «ID должно вводиться числом.».

Если пользователь захочет взять уже записанную книгу, то на экране появится сообщение «Книга уже взята '…'.».

Если пользователь введёт отрицательный ID, то на экране появится сообщение «ID должно быть больше нуля.».

ID должно вводиться арабскими цифрами.

ФИО должно вводиться в соответствии с кодировкой UTF-8.

1. Возврат книги:

Чтобы вернуть книгу, необходимо будет выполнить следующие шаги:

1. Ввести 6 в основном меню для выбора опции «Вернуть книгу»;
2. Подтвердить нажав клавишу «Enter»;
3. Ввести ID книги;
4. Подтвердить ID книги нажав клавишу «Enter»;
5. На экране появится сообщение «Книга возвращена.».

Если книги с таким ID нет в библиотеке или она не взята, то на экране появится сообщение «Книга не найдена или не была взята.».

Если пользователь введёт отрицательный ID, то на экране появится сообщение «ID должно быть больше нуля.».

ID должно вводится арабскими цифрами.

Если пользователь введёт ID буквами, то на экране появится сообщение «ID должно вводиться числом.».

ID должно вводится арабскими цифрами.

1. Выход из программы:

Чтобы выйти из программы, необходимо будет выполнить следующие шаги:

1. Ввести 7 в основном меню для выбора опции «Выход»;
2. Подтвердить нажав клавишу «Enter».

Программа должна проверять, что вводимые данные соответствуют необходимым типам данным (число – int, строка - string).

# **Раздел 3. Модульная структура проектируемого ПС**

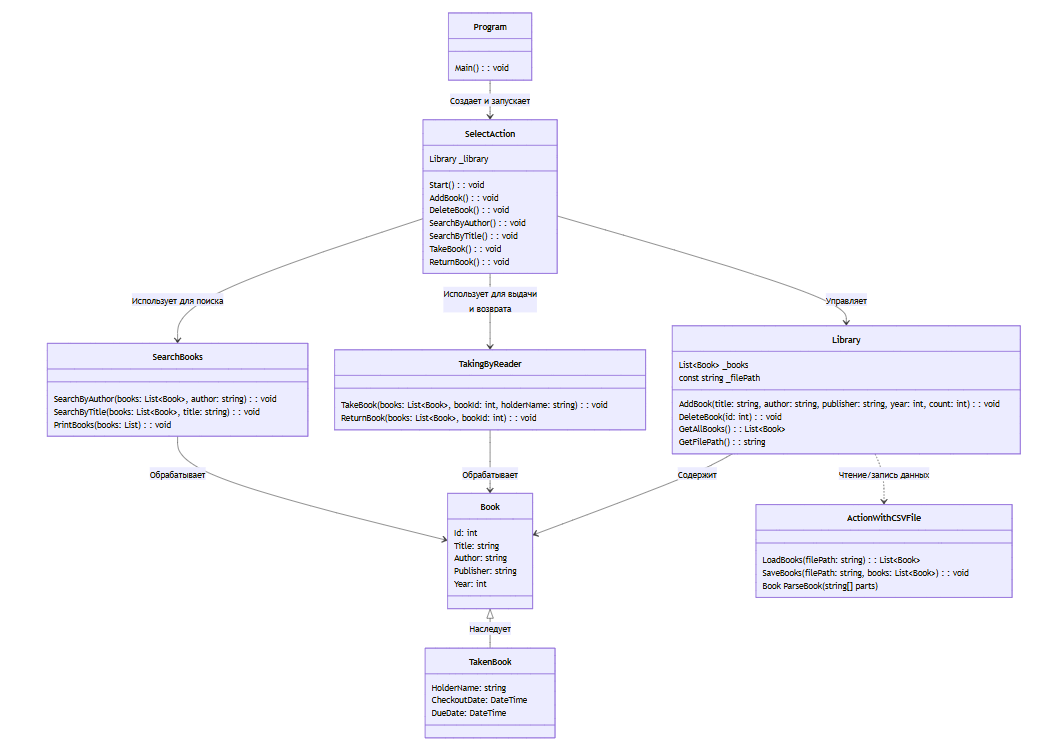


Рисунок 1 - диаграмма классов

Проверить что схема соответствует структуре классов

**Критерии выделения классов:**

* Избежание дублирования кода - разделение ответственности между классами позволяет избежать дублирования кода и улучшить структурированность программы.
* Легкость поддержки и расширения - чёткое разделение функционала на отдельные классы делает код более понятным и простым в поддержке и расширении.

**Структура классов:**

1. **Класс:** SelectAction

**Данные класса:**

* Library \_library — экземпляр библиотеки для управления книгами.

**Методы класса:**

* void Start() — запускает цикл меню для взаимодействия с пользователем.
* void AddBook() — передаёт ввод пользователя в метод добавления книги.
* void DeleteBook() — передаёт ввод пользователя в метод удаления книги.
* void SearchByAuthor() — передаёт ввод пользователя в метод поиска по автору.
* void SearchByTitle() — передаёт ввод пользователя в метод поиска по названию.
* void PrintBooks(List<Book> books) — выводит информацию о книгах, включая статус выдачи.
* void TakeBook()— передаёт ввод пользователя в метод взятия книги читателем.
* void ReturnBook() — передаёт ввод пользователя в метод возврата книги.

**Описание:**

Основной класс, управляющий взаимодействием пользователя с программой через консольный интерфейс. Отвечает за отображение меню, обработку ввода и координацию работы других классов (добавление, удаление, поиск книг, а также их выдачу и возврат). Обеспечивает сохранение изменений при завершении работы.

1. **Класс:** Book

**Данные класса:**

* int Id — уникальный идентификатор.
* string Title — название.
* string Author — автор.
* string Publisher — издательство.
* int Year — год издания.

**Описание:**

Базовый класс, представляющий книгу в библиотеке. Содержит общие данные о книге (название, автор, издательство, год издания) и служит основой для всех операций. Используется для книг, доступных для выдачи.

1. **Класс:** TakenBook

**Данные класса:**

* string HolderName — ФИО читателя.
* DateTime CheckoutDate — дата взятия.
* DateTime DueDate — срок возврата.

**Описание:**

Класс-наследник Book, описывающий книгу, находящуюся у читателя. Хранит информацию о том, кто взял книгу, дату выдачи и срок возврата. При сохранении в CSV добавляет дополнительные поля, а при возврате преобразуется обратно в обычную книгу (Book), удаляя данные о читателе.

1. **Класс:** ActionWithCSVFile

**Методы класса:**

* List<Book> LoadBooks(string filePath) — загружает данные из CSV-файла, преобразуя строки в объекты Book или TakenBook.
* void SaveBooks(string filePath, List<Book> books) — сохраняет список книг в CSV-файл, включая статус выдачи.
* Book ParseBook(string[] parts) — парсит строку CSV в объект книги.

**Описание:**

Класс, отвечающий за чтение и запись данных о книгах в CSV-формате. Преобразует объекты Book и TakenBook в строки CSV и обратно, обеспечивая долговременное хранение данных. Автоматически определяет статус книги (выдана или нет) при загрузке.

Формат CSV:

* Для обычной книги: Id,Title,Author,Publisher,Year,,,.
* Для взятой книги: Id,Title,Author,Publisher,Year,HolderName,CheckoutDate,DueDate.

**Особенности CSV:**

* Кодировка файла должна быть UTF-8
* Пустые поля для обычных книг заполняются запятыми без данных.

1. **Класс:** TakingByReader

**Методы класса:**

* void TakeBook(List<Book> books, int bookId, string holderName) — преобразует Book в TakenBook, устанавливая даты и ФИО читателя.
* void ReturnBook(List<Book> books, int bookId) — преобразует TakenBook обратно в Book.

**Описание:**

Класс, управляющий операциями выдачи и возврата книг. Преобразует обычную книгу (Book) в выданную (TakenBook) при взятии, устанавливая даты и ФИО читателя, и выполняет обратное преобразование при возврате.

1. **Класс:** Program

**Методы класса:**

* void Main() — создаёт экземпляр SelectAction и запускает программу.

**Описание:**

Класс является точкой входа в программу. Он инициирует работу приложения. Не содержит бизнес-логики, только инициализирует работу программы.

1. **Класс:** Library

**Данные класса**:

* List<Book> \_books — коллекция книг, управляемая библиотекой.
* const string \_filePath — путь к CSV-файлу для хранения данных (по умолчанию "library.csv").
* Library() — инициализирует коллекцию \_books, загружая данные из CSV-файла через ActionWithCSVFile.LoadBooks.

**Методы класса**:

* void AddBook(string title, string author, string publisher, int year, int count) — добавляет указанное количество экземпляров книги в коллекцию, генерирует уникальные ID для новых книг на основе максимального ID в текущей коллекции.
* void DeleteBook(Book book) — удаляет книгу из коллекции книг.
* List<Book> SearchByAuthor(List<Book> books, string author) — ищет книги по частичному совпадению автора.
* List<Book> SearchByTitle(List<Book> books, string title) — ищет книги по частичному совпадению названия.
* List<Book> GetAllBooks() — возвращает полный список книг (включая выданные).
* string GetFilePath() — возвращает путь к CSV-файлу, используемому для хранения данных.

**Описание**:

Класс Library управляет коллекцией книг (добавляет указанное количество экземпляров книги в коллекцию, удаляет книгу, производит поиск книг по автору или названию.) и обеспечивает их взаимодействие с CSV-файлом. При создании экземпляра автоматически загружает данные из файла. Предоставляет доступа к полному списку книг.

**Раздел 4. Описание алгоритмов программы**

1. **Метод добавления новой книги.**

**Шаги алгоритма:**

1. **Начало**
   * + - Алгоритм запускается при инициации процесса добавления книги.
2. **Ввод данных пользователем**
   * + - Программа запрашивает у пользователя:

Название книги,

Автора,

Издательство,

Год издания,

Количество экземпляров.

1. **Первая проверка: числовой формат**
   * + - Проверяется, являются ли введенные значения для года издания и количества экземпляров числами.

Если нет:

Выводится ошибка: *«Год издания и количество экземпляров должны вводиться числами»*.

Алгоритм завершается.

Если да:

Переход к следующей проверке.

1. **Вторая проверка: значения больше нуля**
   * + - Проверяется, что год издания и количество экземпляров больше нуля.

Если нет:

Выводится ошибка: *«Год издания и количество экземпляров должны быть больше нуля»*.

Алгоритм завершается.

Если да:

Переход к генерации ID.

1. **Генерация ID**
   * + - Система создает уникальный идентификатор для книги.
2. **Добавление книги в систему**
   * + - Книга сохраняется в списке с присвоенным ID.
       - Выводится сообщение: *«Добавлено [n] количество экземпляров»*, где [n] — введенное количество.
3. **Конец**
   * + - Алгоритм завершает работу.

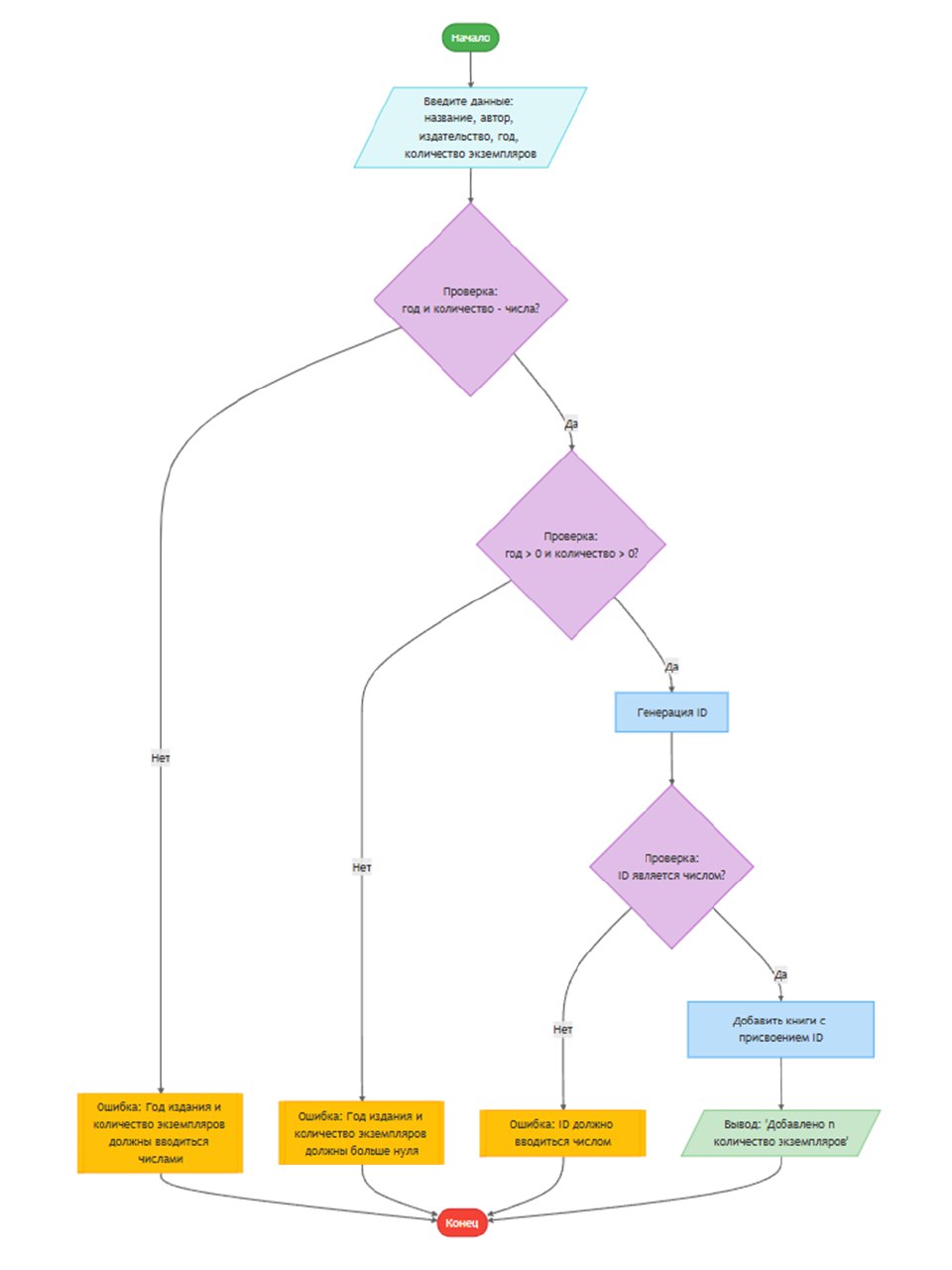


Рисунок 2 - блок-схема для метода добавления новой книги.

Убрать с рисунка проверку что ID число и ошибку ID должно вводиться числом

1. **Метод поиска книги по автору.**

**Шаги алгоритма:**

1. **Начало**
   * + - Алгоритм запускается при инициации процесса поиска книг.
2. **Ввод автора**
   * + - Пользователю предлагается ввести имя автора через интерфейс программы.
3. **Проверка наличия автора**
   * + - Проверяется, был ли введен автор:

Если нет:

Выводится ошибка: *«Введён пустой автор.»*.

Алгоритм завершается.

Если да:

Переход к поиску книг по автору.

1. **Поиск книг по автору**
   * + - Система ищет книги в базе данных, используя введенного автора.
       - Проверка результата поиска:

Если книги найдены:

Выводится список найденных книг.

Если книги не найдены:

Выводится сообщение: *«Книги не найдены»*.

1. **Конец**
   * + - Алгоритм завершает работу после вывода результатов.

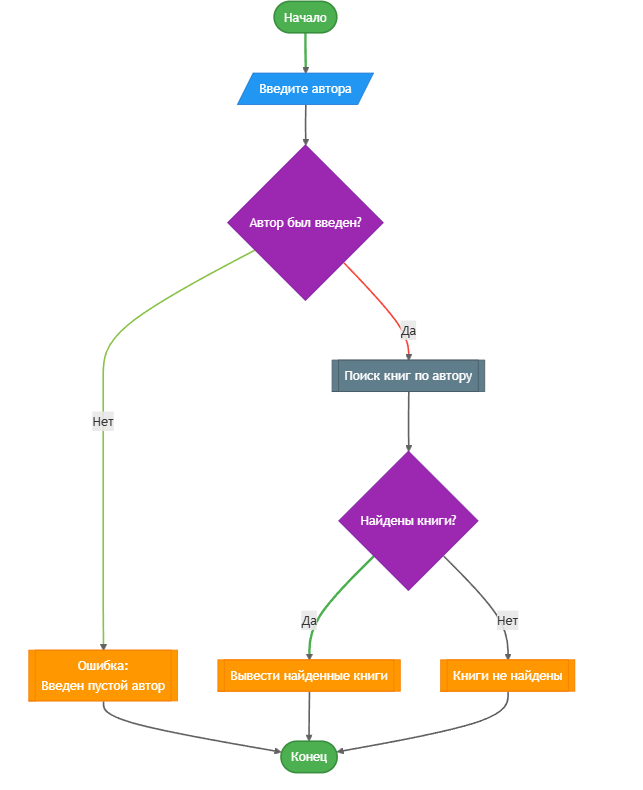


Рисунок 3 – блок-схема для метода поиска книг по автору.

# **Раздел 5. Разработка проекта Visual Studio C#**

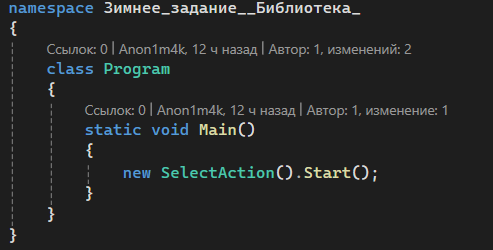


Рисунок 4 - Точка входа в программу

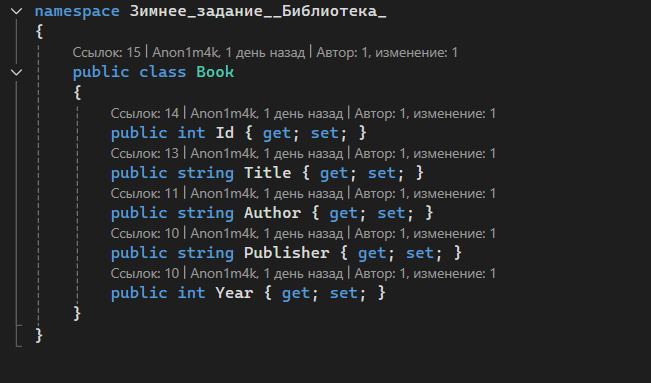


Рисунок 5 - Класс «Книга»

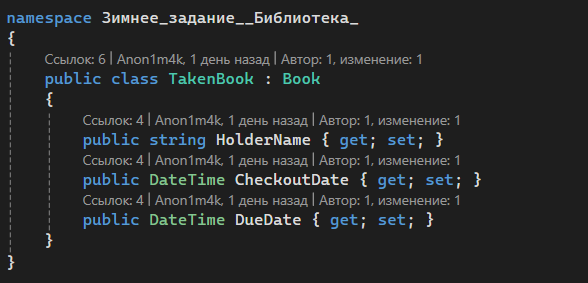


Рисунок 6 – Класс «Взятая книга», для учета книг, которые находятся у читателя

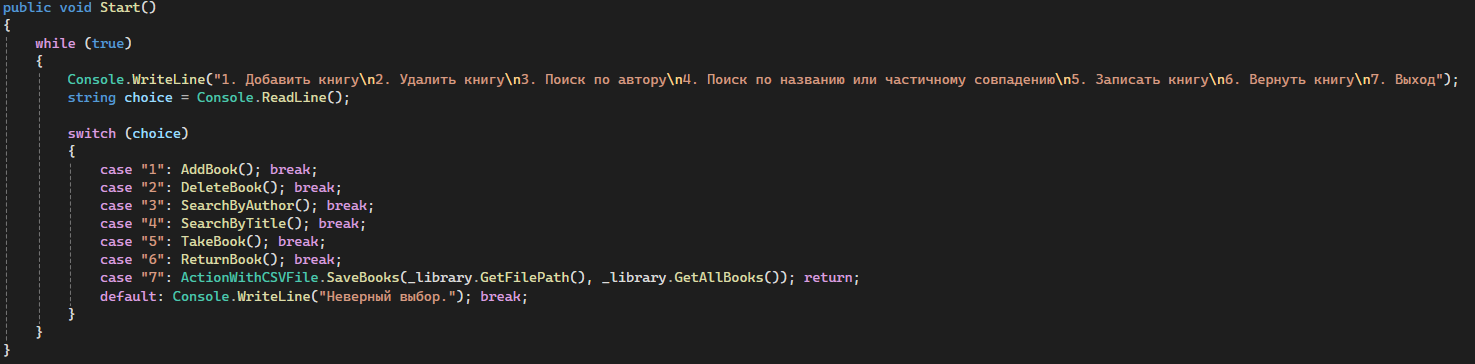


Рисунок 7 - Метод меню для выбора действия

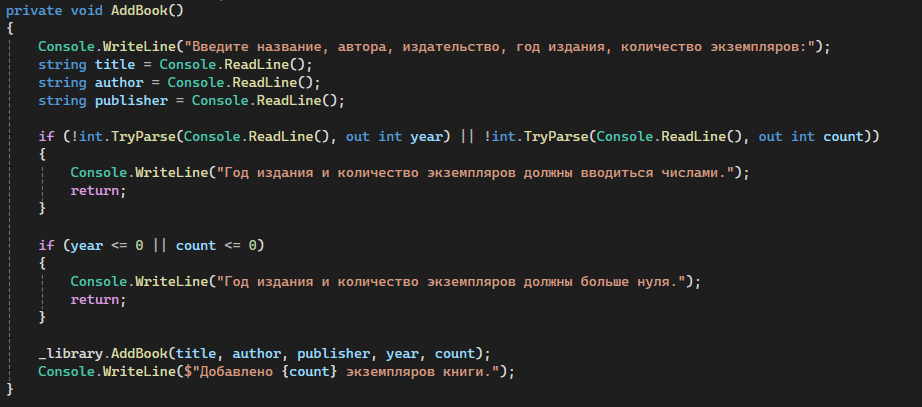


Рисунок 8 – Метод для обработки запроса пользователя на добавление новой книги

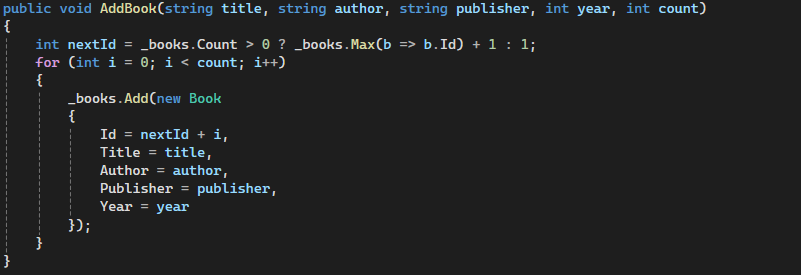


Рисунок 9 – Метод для добавления новой книги

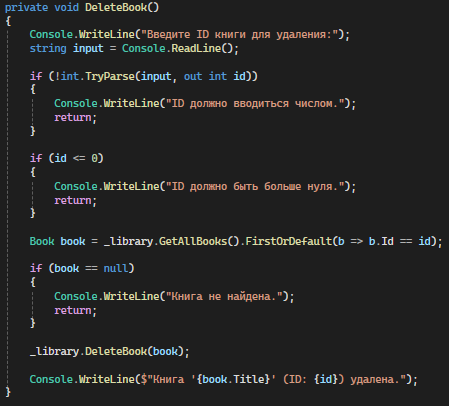


Рисунок 10 – Метод для обработки запроса пользователя на удаление книги



Рисунок 11 – Метод для удаления книги



Рисунок 12 – Метод для обработки запроса пользователя на поиск книг по автору

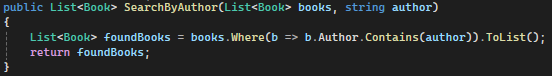


Рисунок 13 – Метод поиска книг по автору

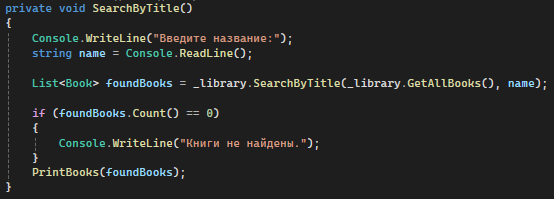


Рисунок 14 – Метод для обработки запроса пользователя на поиск книг по названию (или части названия)

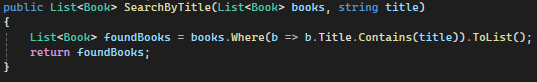


Рисунок 15 – Метод поиска книг по названию или частичному совпадению

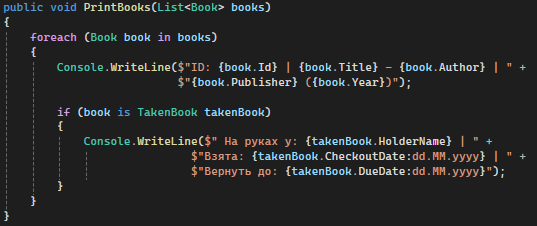


Рисунок 16 – Метод для вывода информации о книгах на консоль

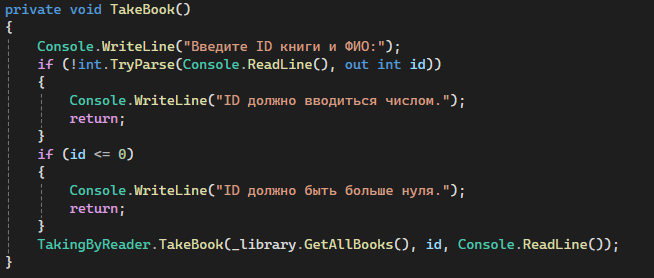


Рисунок 17 - Метод для обработки запроса на выдачу книг читателю

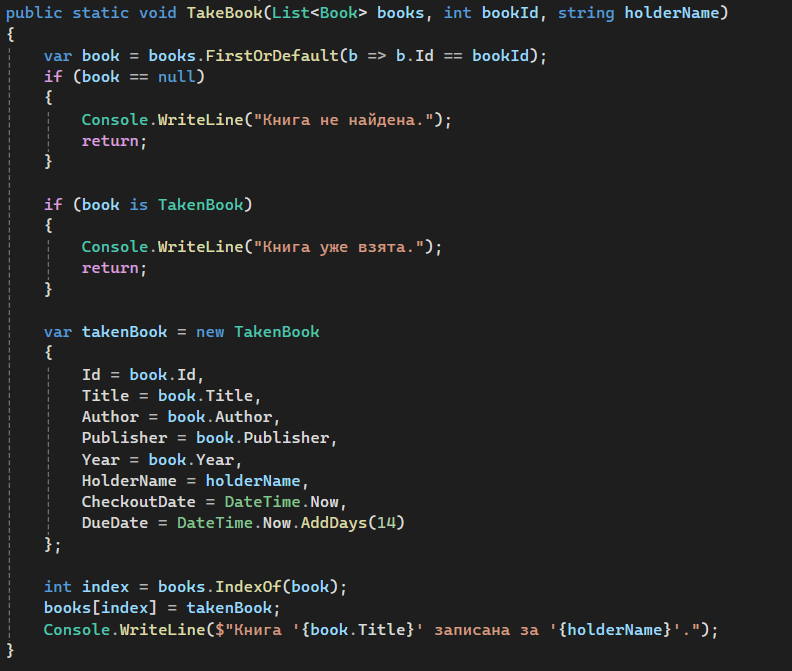


Рисунок 18 – Метод для оформления выдачи книги читателю

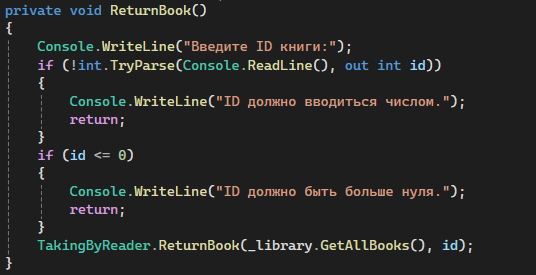


Рисунок 19 – Метод для обработки возврата книг в библиотеку

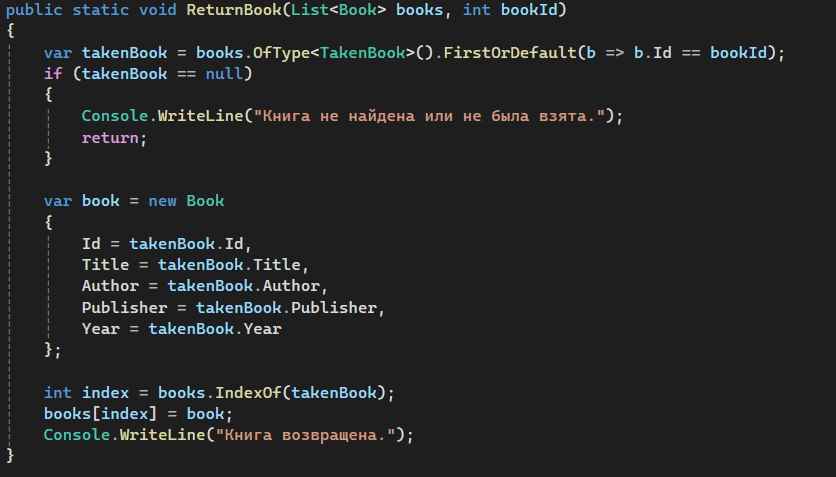


Рисунок 20 – Метод для оформления возврата книг в библиотеку

Сделай правильные интервалы у картинок и номера картинок