Objektovo-orientované programovanie

**Riadiaci softvér pre lokálnu handmade výrobu svetrov**

Emma Macháčová

**Meno cvičiaceho** : Ing. Anna Považanová

**Čas cvičení** : štvrtok 9:00

**Dátum vytvorenia** : 03. marec 2021

Obsah

[Zámer projektu 1](#_Toc65702202)

[Kľúčové slová 1](#_Toc65702203)

[UML diagram tried 2](#_Toc65702204)

Zámer projektu

Softvér bude manažovať procesy spojené s výrobou a predajom handmade svetrov lokálnou spoločnosťou. Medzi tieto procesy patrí najmä správa inventáru, vytvorenie internej objednávky spojenej s objednávkou materiálu potrebného na výrobu, výrobu samotných svetrov a konečné odoslanie zákazníkovi. Tak isto bude manažovať tok informácií medzi jednotlivými oddeleniami a kľúčovými zamestnancami. Úlohou softvér je sa priblížiť k optimálnej výrobe (všetky zakúpené materiály použité a všetky vyrobené svetre predané).

Systém nebude brať do úvahy čas potrebný na dodanie objednaného materiálu (tovar je k dispozícií ihneď po objednaní), ani na čas potrebný na konečný export produktov zákazníkovi (sklad je uvoľnený momentom predaja). Koncom každého dňa systém vyhodnotí efektivitu výroby. Softvér nebude brať do úvahy prípadné meškanie zamestnanca alebo PN(všetci zamestnanci pracujú neustále).

Kľúčové slová

* **Sveter** - vrchná pletená al. háčkovaná [súčasť](https://slovnik.juls.savba.sk/?w=s%C3%BA%C4%8Das%C5%A5&c=Lf70&d=locutio&d=psken&d=bernolak&d=hssjV&d=noundb&d=sssj&d=obce&d=priezviska&d=orter&d=sss&d=un&d=scs&d=peciar&d=pskcs&d=psp&d=orient&d=kssj4) oblečenia s rukávmi (alebo bez)
* **Klbko** - [guľovitý](https://slovnik.juls.savba.sk/?w=gu%C4%BEovit%C3%BD&c=20c4&d=locutio&d=hssjV&d=noundb&d=sssj&d=obce&d=priezviska&d=psken&d=bernolak&d=orter&d=un&d=sss&d=peciar&d=pskcs&d=psp&d=orient&d=scs&d=kssj4) [útvar](https://slovnik.juls.savba.sk/?w=%C3%BAtvar&c=20c4&d=locutio&d=hssjV&d=noundb&d=sssj&d=obce&d=priezviska&d=psken&d=bernolak&d=orter&d=un&d=sss&d=peciar&d=pskcs&d=psp&d=orient&d=scs&d=kssj4) vzniknutý vinutím
* **Sklad** - [priestor](https://slovnik.juls.savba.sk/?w=priestor&c=K2c5&d=locutio&d=psken&d=bernolak&d=hssjV&d=noundb&d=sssj&d=obce&d=priezviska&d=orter&d=sss&d=un&d=scs&d=peciar&d=pskcs&d=psp&d=orient&d=kssj4) na uloženie tovaru, surovín, materiálu ap., [skladisko](https://slovnik.juls.savba.sk/?w=skladisko&c=K2c5&d=locutio&d=psken&d=bernolak&d=hssjV&d=noundb&d=sssj&d=obce&d=priezviska&d=orter&d=sss&d=un&d=scs&d=peciar&d=pskcs&d=psp&d=orient&d=kssj4)
* **Zamestnanec** - fyzická osoba, ktorá v pracovnoprávnych vzťahoch, a ak to ustanovuje osobitný predpis, aj v obdobných pracovných vzťahoch vykonáva pre zamestnávateľa závislú prácu
* **Tovar** -  výrobky [ako](https://slovnik.juls.savba.sk/?w=ako&c=t583&d=locutio&d=psken&d=bernolak&d=hssjV&d=noundb&d=sssj&d=obce&d=priezviska&d=orter&d=sss&d=un&d=scs&d=peciar&d=pskcs&d=psp&d=orient&d=kssj4) [predmet](https://slovnik.juls.savba.sk/?w=predmet&c=t583&d=locutio&d=psken&d=bernolak&d=hssjV&d=noundb&d=sssj&d=obce&d=priezviska&d=orter&d=sss&d=un&d=scs&d=peciar&d=pskcs&d=psp&d=orient&d=kssj4) kúpy a predaja určené na uspokojenie potrieb
* **Výrobok** - výsledok výrobného procesu

UML diagram tried

