Library

Цел на проекта:

Целта на проекта е да симулира работа на софтуер за библиотека. В програмата има опция да се влезне като клиент, който може да взима, да връща книги, да търси книга по даден автор или жанр и да види всички книги. Вторият начин, по който може да се влезе е като библиотекар след успешно подадени потребителско име и парола. Опциите на библиотекаря са да добавя нова книга към библиотеката или да премахва вече съществуваща.

Реализация на проекта:

Програмата е създадена с два класа (Book и Library).

Класът Book има полета title, author, genre, isAvailable. Също така към свойствата са добавени необходими exceptions, за да се предотврати въвеждане на празна стойност.

Класът Library има полета name, address, books (List<Book>). Отново към свойствата са добавени подходящи exceptions. Също така, този клас съдържа и необходимите методи – ShowAllBooks(), ShowAllAvailableBooks(), SearchBooksByAuthor(), SearchBooksByGenre(), AddBook(), RemoveBook(), TakeBook(), ReturnBook().