

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет Информационных технологий и управления
Кафедра Интеллектуальных информационных технологий

Отчет

По лабораторной работе №2 по курсу
“Проектирование программ в интеллектуальных системах”

Выполнил:

Студент группы
821702
Макаревич Д.А.

Проверил:

Крачковский Д.Я.

Минск, 2020

Описание ошибок

В классе **наличные** хранится класс **снять_наличные** под названием **наличные**”.

Метод **выполнить**, который переопределяется от класса **транзакции** повторяет логику метода **совершить_платеж**.

Отсутствует инжектор.

Описание реализации

Реализация главного класса **Банкомат**

```
public class ATM {

    public CheckData checkData = new CheckData();
    public String address;
    public String bankName;
    private Card card; // агрегация
    public List<Transaction> transactionList = new ArrayList<>(); // композиция

    public ATM(Stage primaryStage) throws IOException {
        try {
            Parent root = FXMLLoader.load(Main.class.getResource("view/changeLanguage.fxml"));
            // primaryStage.setTitle("Hello World");
            primaryStage.setScene(new Scene(root));
            primaryStage.show();
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    @FXML
    private ResourceBundle resources;

    @FXML
    private URL location;

    @FXML
    private Button rusButton;

    @FXML
    private Button belButton;
}
```

Класс Транзакция

```
public class Transaction {
    private int inputPinCode;
    private int valuePinCode;
    private int cardID;
    private String name;

    public BankAccount bankAccount;
    public Check check;

    public void execute(){

    }

    public boolean finishTransaction(Transaction transaction) { return true; }

    public boolean checkSolvency() { return true; }

}
```

Класс **ПлатежиЗаСвязь** наследуемый от класса **Транзакция**

```

public class PaymentsForCommunication extends Transaction{

    private String type;
    private int number;
    private String operator;
    private double sum;

    @FXML
    private ResourceBundle resources;

    @FXML
    private URL location;

    @FXML
    private Button executeButton;

    @FXML
    private Button backButton;

    @FXML
    private ComboBox<?> comboBox;

    @FXML
    private TextField numberField;

    @FXML
    private TextField sumField;

    @FXML
    void initialize() {
        backButton.setOnAction(actionEvent -> {
            try {
                Parent root = FXMLLoader.load(Main.class.getResource( name: "view/payments.fxml"));
            }
        });
    }
}

```

Класс **Банковского Аккаунта**(счёт).

```
public class BankAccount {  
  
    private String currency;  
    private double sum;  
  
    public void newBankAccount(String currency, double sum) {  
  
    }  
    public double getSum() { return sum; }  
|  
}
```

Класс Карточки.

```

public class Card {
    private int PinCode;
    private String bankName;
    private int number;
    private String type;

    public List<BankAccount> bankAccountList;

    public Card getCard() { return this; }

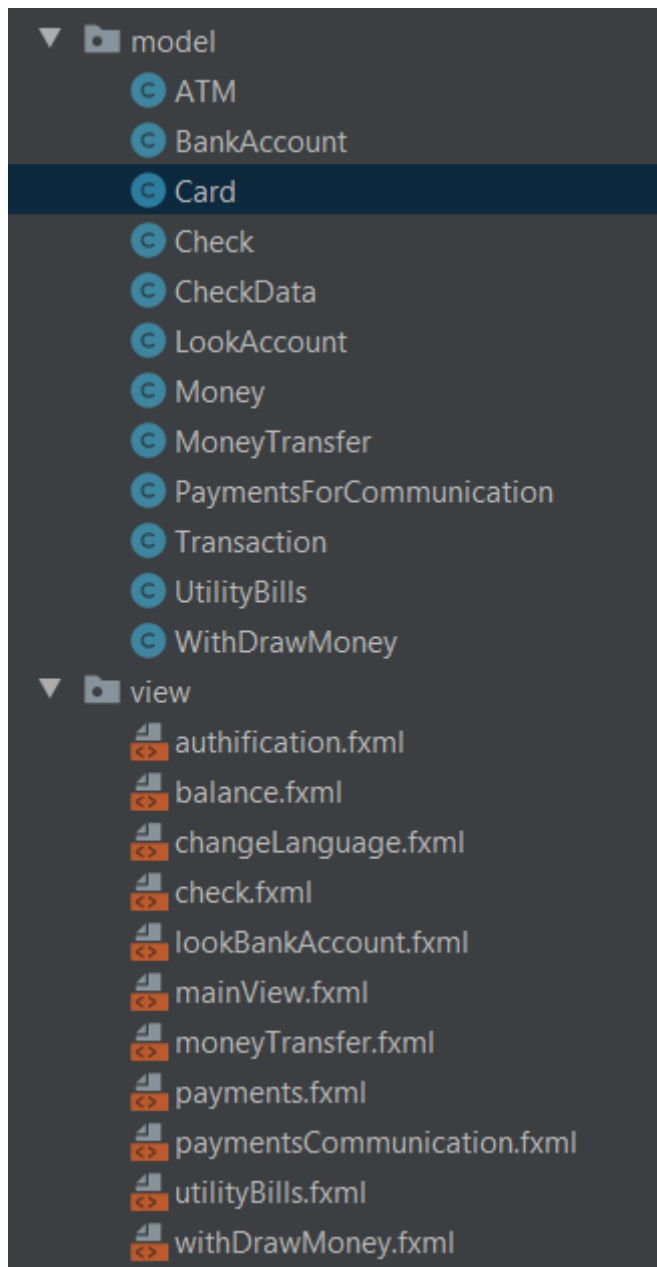
    public int getPinCode() { return 0; }

    public void deleteCard(Card card){

    }
}

```

Список всех классов и fxml файлов отвечающих за графическое отображение.



Ссылка на гитхаб

https://github.com/Pampastu/PPVIS_laba2_sem5