Делаем приложение. Практика 2

Ролевая модель это распределение ролей

План!!

Базовый уровень CRM системы

Имеем деньги и товар

БД

Простейшие сущности

|  |  |
| --- | --- |
| Product | Продукт |
| ID |  |
| Name |  |
| Price |  |
| Count | Кол-во товаров |

|  |  |
| --- | --- |
| Seller | Продавец |
| ID |  |
| Name |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Customer | Покупатель |
| ID |  |
| Name |  |

Более сложные сущности. Используют более простые

|  |  |
| --- | --- |
| Check | чек |
| ID |  |
| SellerID | Связь с продавцом |
| CustomerID | Связь с покупателем |
| Data |  |

Промежуточная таблица, потому что в чеке несколько товаров

|  |  |
| --- | --- |
| Sell | продажа |
| ID |  |
| ProductID | Связь с продуктом |
| CheckID | Связь с чеком |

Виртуальные сущности – это корзина и кассы

Это сущности с которыми мы будем работать!

|  |  |
| --- | --- |
| cart | корзина |
| ID |  |
| ClientID | Связь с клиентом |
| ProductID | Связь с товаром |

Касса это не только аппарат, но и взаимодействие продавца и покупателя, очередь клиентов, выгрузка товаров …

|  |  |
| --- | --- |
| CashDesk | Касса |
| Number |  |
| Seller | Связь с продавцом |
| Queue | Очередь из покупателей(корзин) |

Разработка комп модели – это мы делаем генер случ дананных, создаем вирт покупки, клиентов и т.д Временные рамки и т.д.

В дальнейшем регулируя параметров мы определим чколько касс надо при каких параметров. Собирать статистику.

И на основе комп модели можно реально примерять

Транзакция группа действий схожих действий – при откате откатывается вся операция

Унивирсальный генератор создает уникальных продавцов, касс и т.д.

В ShopComputerModel делаем отдельный поток создания покупателей через определенное время.

Также нам надо сделать отдельные потоки для касс. Для этого надо преобразовать CashDesk в Task