

Har bruket et strukturelt utformingsmønstrene ved å organisere klassene mine i pakker som deler programmet opp i mindre deler. Jeg startet ved å lage en klasse ved navn Database som kan opprette nye databaser. Jeg har gjort det slik at hele programmet mitt kan bruke ulike databaser med ulike navn. Man må derfor spesifisere hvilken database som skal brukes hver gang man ønsker å koble seg til en database. Dette gjør at jeg kan ha flere aktive databaser på samme tid og hjalp meg i oppgave D, der jeg skulle lage en ny database.

Laget også en DatabaseManager klasse som gjør det lettere å interface med databasen. Klassen har en Connect funksjon som lar meg koble meg opp til gitt database og diverse andre nyttige funksjoner som insertTable og deleteTable. Disse brukes til å populære databasen og legge til og fjerne data.

JavaFX har jeg delt opp i tre ulike deler. En mappe for FXML filer for å ha de på et egent sted for seg selv. Laget en annen mappe for kontrollere inneholder all logikken til brukergrensesnittet mitt. Den siste mappen er for modell klassene brukt av kontroller klassene.

Laget en egen mappe kalt UMLtoJava der jeg la de oversatte klassene for oppgave C.

NewMain inneholder oppgave D der jeg lager befolker en helt ny database ved navn DeloppgaveD.db. På grunn av måten jeg designet koden i Main trenger jeg ikke gjenbruke noe kode.

Denne oppgaven ble botchet sammen via en stor del prøving og feiling, masse internett søk og hadde jeg hatt mere erfaring med SQL og databaser fra tidligere ville jeg antageligvis brukt et mere strukturert utformingsmønster. Jeg ville kanskje gått for et mere fabrikk utformingsmønster for databasen og komponentene som bruker den.