**Attention**: Tento program nebol zameraný na všetky možnosti zadávania údajov používateľa a pre používateľa neexistujú tisíce kontrol a výziev, pretože by to stratilo veľa času a podstatou tohto projektu bolo ukázať zručnosti používania metód, ktoré prešli sme túto tému. Preto vás žiadam, aby ste zadali presne tie údaje, ktoré požadujete. Ďalšie podrobnosti o tom, ako program funguje, sú uvedené nižšie.

Ospravedlňujem sa tiež za nesprávne znenie v mojich vetách, som zahraničný študent a neviem dokonale slovenský jazyk.

Ako prazovať z programom?

1) Start programu:

Ak sa chcete prihlásiť do rozhrania, stlačte "l" Ak si kúpite lístok "b" Ak sa pozriete, koľko nepredaných miest zostáva "s" Ak chcete ukončiť program, stlačte "e"

```
    Login => l
    Buy tickets => b
    View available places => s
    End the program => e
    Please enter your command:
```

2) Ak stlačite "I"

Postup prihlásenia sa začne tam, kde existujú dva typy (ako CUSTOMER a ako ADMIN)

```
Please enter your command:

l

If you want to go back, write e

Write your Login:
```

A) ADMIN login:

Môžete sa prihlásiť s 3 rôznymi titulmi (každý z nich má iné práva a má vyššie práva ako správcovia na nižšej úrovni.

Práva "Senior"
prihlásenie: admin
heslo: admin
Práva "Middle"
prihlásenie: adminM
heslo: adminM
Práva "Unior"
prihlásenie: adminU
heslo: adminU

```
Write your Login:
admin
Write your ADMIN password:
admin
Welcome Nazar Meredov
Your interface lvl Senior
Please write your command:
il - information list with all buyers** | p - see all admin personal** | rp - edit password/login | s-salary** | e - log-out
```

Ak stlačite "il" - Budete mať možnosť buď vidieť celý zoznam kupujúcich (s) alebo zmeniť informácie v tomto zozname (ed).

```
il - information list with all buyers** | p - see all admin personal** | rp - edit password/login | s-salary** | e - log-out
il
Please write your next command:
s - see list with all buyers | ed - edit buyers list
```

#### Ak stlačite "s"

Ak stlačite "ed" - Budete musieť zadať meno kupujúceho, ktorý si už kúpil lístok (napríklad Nazar Meredov), potom čo chcete zmeniť (ZADAJTE LEN login/halltype/tickets/hours) a následne napíšte nové údaje, ktoré by ste chceli.

```
Please write your next command:

s - see list with all buyers | ed - edit buyers list

ed

Please write Registration Login:

Nazar Meredov

Write what you want change: (login,halltype,tickets,hours)

login

Write your new Data:

Hello World!

Rewriting was successful!
```

#### Before and after editing:

```
| Nazar Meredov; Classic; 1; 12; 12; 14
| Nazar Mering; Classic; 5; 7; 5; 13
| Nazii Bohus; Platinum; 4; 2; 8; 24
| Nazwe Qwet; Gold; 4; 13; 52; 20
| QWERTY ASDFGH; Gold; 1; 2; 2; 5
| Marii Simson; Platinum; 7; 12; 84; 42
| Example Name; Platinum; 1; 3; 3; 6
| Nazii Bohus; Platinum; 4; 2; 8; 24
| Nazwe Qwet; Gold; 4; 13; 52; 20
| QWERTY ASDFGH; Gold; 1; 2; 2; 5
| Marii Simson; Platinum; 7; 12; 84; 42
| Example Name; Platinum; 1; 3; 3; 6
```

# Ak stlačite "rp"

```
rp
What you want reset? (l-login / p-password):
```

Ak stlačite potom"l"

```
What you want reset? (l-login / p-password):

l
Please write your new login:

Qwerty
Nazar Meredov your new login is Qwerty
```

# Ak stlačite potom"lp"

```
What you want reset? (l-login / p-password):

p
Please write your new password:

Qwerty
Nazar Meredov your new password is Qwerty
```

#### Výsledok:

```
Nazar Meredov; 26; Senior; Qwerty; Qwerty
Maria Gadren; 23; Middle; adminM; adminM
Arturia Pentragon; 18; Unior; adminU; adminU
Leonel Messi; 28; Senior; adminL; adminL
Cristiano Ronaldo; 26; Unior; adminC; adminC
```

#### B) CUSTOMER login:

Ak sa chcete prihlásiť ako kupujúci, napíšte ľubovoľné prihlasovacie meno alebo heslo, ak ešte nebolo vytvorené, účet sa vytvorí automaticky, ak však bol, budú vám k dispozícii na zobrazenie všetky funkcie.

Keď sa zobrazí výzva na prihlásenie kupujúceho, zadajte: Nazar Meredov a ako heslo: 12345

```
Please enter your command:

I

If you want to go back, write e

Write your Login:

Nazar Meredov

Write your password:

12345

Welcome dear customer!

Please write your command:

i - information | b - busket | e - log-out
```

#### Ak stlačite "i"

```
i
Information about you:
Login: Nazar Meredov
Password: 12345
```

#### Ak stlačite "b"

```
Please write your command:

i - information | b - busket | e - log-out

b

All purchased tickets:

Username: Nazar Meredov | Classic hall| 1ks | 12h
```

#### Ak stlačite "e"

```
e
Log-out was sucsesful!
Please enter your command:
```

#### 3) Ak stlačite "b"

Vypíšu tabuľku s počtom voľných miest v jednotlivých sálach, ich nákladmi atď. Potom budete požiadaní o zadanie informácií na zakúpenie vstupenky.

Po zadaní všetkých údajov (Názov, Typ sály, počet miest, počet hodín prenájmu) budú zaznamenané do databázy a môžete ďalej pracovať s programom.

```
Please Write your name and surname:

Example Name

Enter the type of hall what you want to buy:

Platinum

Enter the number of tickets you want to buy:

Write the desired rental period (hours):

Tickets purchased successfully!

Thanks for your visit & Enjoy the game :D

Data has been written to the file.
```

## 4) Ak stlačite "s"

Vypíšu tabuľku s počtom voľných miest v jednotlivých sálach, ich nákladmi atď.

# 5) Ak stlačite "e"

Vypiše konec programu

```
Please enter your command:

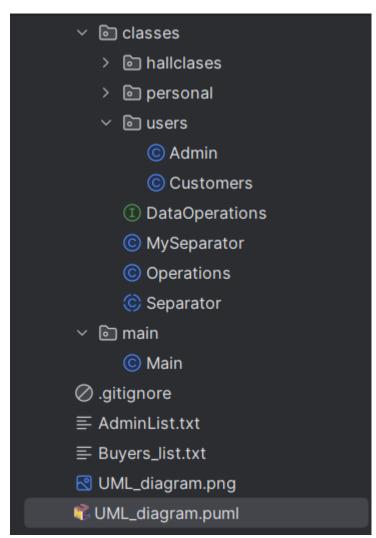
e
Thanks for using my program!

Process finished with exit code 0
```

\_\_\_\_\_

1) Funkcionalita; - Kód bol napísaný s ohľadom na flexibilitu a funkčnosť. S možnosťou jednoduchého prístupu k už zapísaným údajom a vytváraniu nových alebo vymazávaniu existujúcich bez prepisovania celého programu.

2) Organizácia kódu do balíkov; -Všetky dáta/súbory sú umiestnené v samostatných priečinkoch, čo poskytuje lepšiu prehľadnosť kódu a hierarchiu.



3) Dedenie; - Princíp dedenia bol jedným zo základov programu, bez ktorého by implementácia bola ťažká. V mojom projekte bolo niekoľko príkladov tohto princípu, a to: trieda Hall a jej podtriedy (typy sál).

```
package classes.hallclases;

8 usages
public class Classic extends Halls {
    // Konstructor pre Classic
2 usages
    public Classic(double price, int numbofpl,int aktualpl, double expenses, int staffCount) {
        super(price, numbofpl, aktualpl, expenses, staffCount);
    }

5 usages
public Classic() { super( price: 10, numbofpl: 100, aktualpl: 100, expenses: 2, staffCount: 10); }
}
```

```
package classes.hallclases;
3 usages 3 inheritors
public class Halls {
    3 usages
    private double price;
    3 usages
    private int numbofpl;
    3 usages
    private int aktualpl;
    3 usages
    private double expenses;
    3 usages
    private int staffCount;

// Konstructor

Gusages
public Halls(double price, int numbofpl,int aktualpl, double expenses, int staffCount) {
    this.price = price;
    this.numbofpl = numbofpl;
    this.aktualpl = aktualpl;
    this.expenses = expenses;
    this.staffCount = staffCount;
}

Gusages

public double getPrice() { return price; }
    no usages

public void setPrice(double price) { this.price = price; }

Gusages

public int getnumbofpl() { return numbofpl; }
```

4) Zapuzdrenie; - Metóda zapuzdrenia sa používala takmer všade tam, kde to bolo možné alebo potrebné u registrovaných heter a setrov.

5) Preťažovanie; - V triedach Main a Operations existuje niekoľko metód s rovnakým názvom, ale s rôznymi parametrami. To vám umožní volať rovnakú metódu s rôznymi parametrami.

```
public void run(){...}

public static void main(String[] args) {
    Main main = new Main();
    main.run();
}
```

```
public void setAdminlog(boolean adminlog) { this.adminlog = adminlog; }

lusage

public void setRental_period(int rental_period) { this.rental_period = rental_period; }

susages

public void setCount_of_ticket(int count_of_ticket) { this.count_of_ticket = count_of_ticket;

susages

public void setName_of_hall(String name_of_hall) { this.name_of_hall = name_of_hall; }

lusage

public void setProfit(int profit) { this.profit = profit; }

lusage

public void setExpenses(int expenses) { this.expenses = expenses; }

lusage

public void setNameSurname(String name_surname) { this.name_surname = name_surname; }

lusage

public void calculateProfit(String hallName) {...}

lusage

public void calculateExpenses(String hallName) {...}
```

6) Prekonávanie; - Môj kód používa metódy countNumOfPlaces a getTotalAvailableSeats, kde metódy z rodičovských tried prepíšu metódy z triedy Operations

```
public int getTotalAvailableSeats() {{
    int classicAvailable = classicHall.GetAktualpl();
    int goldAvailable = goldHall.GetAktualpl();
    int platinumAvailable = platinumHall.GetAktualpl();
    return classicAvailable + goldAvailable + platinumAvailable;
}
```

7) Agregácia; - Metódu run() možno v mojom programe považovať za metódu agregácie, ktorá riadi hlavný tok vykonávania a interakcie používateľa.

8) Kompozícia; - Na fotografii nižšie trieda Operations vytvára inštancie tried Classic, Gold a Platinum, ktoré predstavujú rôzne typy miestností. Potom v metóde vypočítať náklady trieda Operations použije tieto inštancie na získanie informácií o výdavkoch pre príslušný typ miesta konania a vypočíta celkové náklady na základe počtu vstupeniek a ceny prenájmu. Toto demonštruje metódu Kompozícii, kde trieda Operations "zloží" funkcionalitu z iných tried (Classic, Gold, Platinum), aby splnila svoju úlohu.

```
Classic classicHall = new Classic();
5 usages
Gold goldHall = new Gold();
5 usages
Platinum platinumHall = new Platinum();
```

```
public void calculateExpenses(String hallName) {
    double expenses = 0;
    if ("Classic".equals(hallName)) {
        expenses = getCount_of_ticket() * classicHall.getExpenses();
    } else if ("Gold".equals(hallName)) {
        expenses = getCount_of_ticket() * goldHall.getExpenses();
    } else if ("Platinum".equals(hallName)) {
        expenses = getCount_of_ticket() * platinumHall.getExpenses();
    }
    setExpenses((int) expenses);
}
```

#### 9) Asociácia;

Polia classicHall, goldHall a platinumHall sú asociácie medzi triedou Operations a triedami Classic, Gold a Platinum. Vaše objekty tried Classic, Gold a Platinum sú asociované s objektmi triedy Operations a používajú sa na prístup k údajom a metódam týchto tried.

Tieto objekty sú spojené s triedou Operations a používajú sa na prístup k údajom a metódam tried Classic, Gold a Platinum.

V metóde calculateExpenses(String hallName) trieda Operations spolupracuje s objektmi classicHall, goldHall a platinumHall, aby získala informácie o nákladoch na rôzne typy hál.

V metóde vypočítať Expenses (String hall Name) trieda Operations interaguje s objektmi classic Hall, gold Hall a platinum Hall s cieľom získať informácie o výdavkoch pre rôzne typy sál.

```
Classic classicHall = new Classic();
5 usages
Gold goldHall = new Gold();
5 usages
Platinum platinumHall = new Platinum();
```

```
public void calculateExpenses(String hallName) {
    double expenses = 0;
    if ("Classic".equals(hallName)) {
        expenses = getCount_of_ticket() * classicHall.getExpenses();
    } else if ("Gold".equals(hallName)) {
        expenses = getCount_of_ticket() * goldHall.getExpenses();
    } else if ("Platinum".equals(hallName)) {
        expenses = getCount_of_ticket() * platinumHall.getExpenses();
    }
    setExpenses((int) expenses);
}
```

10) Finálny atribút; - Táto metóda bola použitá v triede Admin na implementáciu hesla a prihlasovacieho mena na prihlásenie do siete správcu (private final String adminLogin; // private final String adminPassword;)

```
public class Admin {
    2 usages
    private final String adminLogin;
    2 usages
    private final String adminPassword;
    1 usage
    private final String rank;
```

11) Finálna metóda; - Metóda bola použitá v triede Service v metóde calculateBonus() na výpočet bonusu k platom zamestnancov. Používa sa na určený účel v dôsledku podtried spojených so Service

12) Statický atribút: - Pridal som statický atribút pre getter a setter triedy Customer

```
public class Customers {
    private static String nαme;
    private static String surname;
   private static int age;
   public Customers(String name, String surname, int age) {
        this.name = name;
        this.surname = surname;
        this.age = age;
   public static String getName() { return name; }
   public void setName(String name) { this.name = name; }

    public static String getSurname() { return surname; }

   public void setSurname(String surname) { this.surname = surname; }
   no usages
   public static int getAge() { return age; }
   public void setAge(int age) { this.age = age; }
```

13) Návrhový vzor Singleton: - Model Singleton bol zakomponovaný do triedy Service

14+15) Abstraktná trieda + Abstraktná metoda: - Kód obsahuje abstraktnú triedu Separator a jej podtriedu MySeparator, ktorá implementuje abstraktnú metódu separator.

Trieda MySeparator rozširuje (zdedí) abstraktnú triedu Separator a musí poskytovať implementáciu abstraktnej samostatnej metódy. Táto metóda rozdelí reťazec na časti a vráti zoznam týchto častí.

16) Rozhranie: - Rozhranie DataOperations je definované v balíku tried a trieda Operations implementuje toto rozhranie.

DataOperations deklaruje niekoľko metód, ako napríklad writeFile(), readFile(), printTickets() a tak ďalej. Tieto metódy sú potom implementované v triede Operations.

Trieda Operations poskytuje funkcionalitu pre zápis a čítanie údajov, tlač lístkov, výpočet počtu dostupných miest, vyhľadávanie administrátorských prihlásení, tlač administrátorov a úpravu zoznamu zákazníkov. Všetky tieto funkcie sú definované v rozhraní DataOperations a trieda Operations ich podľa toho implementuje.

# public class Operations implements DataOperations {

```
Tusage

public void calculateProfit(String hallName) {...}

lusage

public void calculateExpenses(String hallName) {...}

lusage

public void writeFile() {...}

2 usages

public void readFile() {...}

lusage

public void printTickets() {...}

2 usages

public void calculateNumOfPlaces() {...}

2 usages

public int getTotalAvailableSeats() {...}

lusage

public List<String> findAdminLogin(String enteredLogin) {...}

2 usages

public void printAdmins(String loadrank) {...}

lusage

public void editBuyersList(String enteredName, String enteredType, String enteredData) {...}

297
```

17) Upcasting: - Upcasting je priradenie objektu k jeho základnému typu (v tomto prípade je objekt Unior priradený k typu Service)

```
public void editpassAdmin(String enteredPass, String name, int age, String login) {
    Unior unior;
    unior = new Unior(name, age, salary: 1000, login, enteredPass, rank: "Unior");
    Service upCastingUnior = (Service) unior;

String fileName = "AdminList.txt";
    List<String> modifiedLines = new ArrayList<>();

    try (BufferedReader reader = new BufferedReader(new FileReader(fileName))) {...} catch (IOException | NumberFormatException e) {
        System.err.println("Error reading the file: " + e.getMessage());
    }

    try (BufferedWriter writer = new BufferedWriter(new FileWriter(fileName))) {...} catch (IOException e) {
        System.err.println("Error writing to the file: " + e.getMessage());
    }
}
```

unior objekt (typu Unior) je odovzdaný do typu Service. Potom je možné premennú upCastingUnior použiť ako objekt typu Service, hoci v skutočnosti ide o objekt typu Unior.

```
Unior unior;
unior = new Unior(name, age, salary: 1000, login, enteredPass, rank: "Unior");

Service upCastingUnior = (Service) unior;

if (nameSurname.equals(name)) {
    upCastingUnior.editpassUniorEvent(enteredPass);
    adminpass = enteredPass;
}
```

18) Downcasting: - sa používa na použitie špecifickej metódy editloginUniorEvent objektu typu Service, ktorý bol predtým vytvorený ako Unior.

```
public void editlogAdmin(String enteredLog, String name, int age,String login, String loginPass) {
    Service service = new Service(name, age, salary: 1800, enteredLog, loginPass, rank: "Unior");
    Unior douwnCastingUnior = (Unior) service;

String fileName = "AdminList.txt";
    List<String> modifiedLines = new ArrayList<>();

try (BufferedReader reader = new BufferedReader(new FileReader(fileName))) {...} catch (IOException | NumberFormatException e) {
        System.err.println("Error reading the file: " + e.getMessage());
    }

try (BufferedWriter writer = new BufferedWriter(new FileWriter(fileName))) {...} catch (IOException e) {
        System.err.println("Error writing to the file: " + e.getMessage());
    }
}
```

Tu sa vytvorí Unior objekt a priradí sa k premennej service typu Service. Objekt Unior je uložený v premennej service.

```
Service service = new Service(name, age, salary: 1000, enteredLog, loginPass, rank: "Unior");
```

Tento blok kódu kontroluje, či sa adminlog zhoduje s odovzdaným prihlásením. Ak je podmienka splnená, dôjde k poklesu. Keďže metóda editloginUniorEvent je špecifická pre triedu Unior, možno ju volať až po downcastingu.

```
Unior douwnCastingUnior = (<u>Unior</u>) service;
```

```
if (adminlog.equals(login)) {
   douwnCastingUnior.editloginUniorEvent(enteredLog);
   adminlog = enteredLog;
   login = enteredLog;
}
```

19+20) Polymorfizmus+ Prejav polymorfizmu: - Metóda editloginUniorEvent a editpassUniorEvent je deklarovaná v triede Service a prepísaná v triede Unior.

Keď teraz zavoláme editloginUniorEvent a editpassUniorEvent na inštanciu služby, bude dynamicky odoslaná do vhodnej implementácie na základe skutočného typu objektu za behu, čím sa dosiahne polymorfné správanie.

```
public void editpassAdmin(String enteredPass, String name, int age, String login) {
   Unior unior;
   unior = new Unior(name, age, salary: 1000, login, enteredPass, rank: "Unior");
   Service upCastingUnior = (Service) unior;
   String fileName = "AdminList.txt";
   List<String> modifiedLines = new ArrayList<>();
   try (BufferedReader reader = new BufferedReader(new FileReader(fileName))) {
       String line;
       while ((line = reader.readLine()) != null) {
           String[] parts = line.split( regex: ";");
           String nameSurname = parts[0];
           String adminlog = parts[3];
           String adminpass = parts[4];
               upCastingUnior.editpassUniorEvent(enteredPass);
               adminpass = enteredPass;
           String modifiedLine = nameSurname + ";" + ages + ";" + rank + ";" + adminlog + ";" + adminpass;
   } catch (IOException | NumberFormatException e) {
       System.err.println("Error reading the file: " + e.getMessage());
   try (BufferedWriter writer = new BufferedWriter(new FileWriter(fileName))) {
       for (String modifiedLine : modifiedLines) {
           writer.write(modifiedLine);
           writer.newLine();
```