



McTömlek

Dokumentáció

Hegyi Kristóf Róbert – JBPB1Q

Kovács Máté – BZV424

Dombóvári Dorina Kitti

Vizuális Programozás beadandó 2021

Beadandó neve: Gyorsétterem



Tartalomjegyzék

Fejlesztői dokumentáció	3
A programról:	3
Előzetes rendszerterv:	3
Részletes rendszerterv:	3
MainWindow.cs és MainWindow.xaml	3
SubItem.cs ItemMenu.cs és UserControlMenuItem	4
Ételekhez tartozó User Controlok:	4
dtbEtterem.db	4
Hozzaferes, Kapcsolat	4
tblTermek, tblRendeles, tblMegrendelo	4
UserControlHome	4
UserControlFizetes	4
KosarTermek.cs	5
Login.cs	5
Tesztelés	5
Továbbfejlesztési lehetőségek:	5
Felhasználói dokumentáció	6
Futtatás	6
Minimális hardverkövetelmény:	6
Program kezelése	6



Fejlesztői dokumentáció

A programról:

A program egy kitalált gyorsétterem brand-nek a rendelői felületét valósítja meg. Az étlapot egy adatbázisból tölti be és jeleníti meg. A felhasználó a megfelelő menüket böngészve tud a kosarához adni termékeket, majd a fizetés menüpontra kattintva megtekintheti a kosár tartalmát. A kosarat ürítheti, vagy fizethet a benne lévő termékekért. A program kinézetéhez MaterialDesign NuGet package-et használtunk.

Előzetes rendszerterv:

A program betölti a MainWindow ablakot, amiben található egy fejléc felül, egy menüsor balra, valamint egy UserControl-oknak lévő helyet jobbra, melybe alapmértékben a brand logója kerül betöltésre (UserControlHome).

A menüsor egy görgethető menüben kilistázza a termékeket előbb típus, majd altípus szerint. Ha a felhasználó választ egy termék típust, akkor jobb oldalt a program betölti a megfelelő termékhez tartozó UserControl-t (pl. UserControlPizza).

A megjelent UserControl-on belül megjelennek a termékek nevükkel, árukkal és azonosítójukkal. Minden termék mellett található egy 'Kosárba' gomba, melyre rákattintva a felhasználó az adott terméket a Kosárba helyezi. A fejlécben a Kosár ikonra kattintva egy felugró ablakban megjelenik a kosár tartalma, és lehetősége van a felhasználónak a kosarat üríteni, vagy fizetni érte.

Ha a fizetés menüpontot választja, akkor a program betölti a fizetéshez tartozó UserControl-t (UserControlFizetes). Ebben az ablakban egy DataGrid-ben megjelenik a kosár tartalma, valamint, jobb oldalt az ablakon belül, a teljes kosár ára. Itt a felhasználónak még lehetősége van visszalépni, vagy a kosár tartalmáért fizetni.

Részletes rendszerterv:

MainWindow.cs és MainWindow.xaml

A MainWindow tartalmaz egy Gridet ami elválasztja a menüsort, a fejléct és a UserControl-ok betöltéséhez használt mezőt. A program futásakor ebbe az ablakba fog betöltődni minden User Control. Itt kerülnek létrehozásra a menüsor típusok és altípusok is a termékekhez, valamint egy lista, amiben a kosár termékeit fogjuk tárolni. A menüsorban



terméktípusokra kattintva lefut a SwitchScreen() metódus, ami a megfelelő User Control meghívásáért felelős.

SubItem.cs ItemMenu.cs és UserControlMenuItem

Ez a két osztály és User Control felelős a menüsorba betöltődő típusokért és altípusokért. A UserControlMenuItem.xaml adja meg a legördülő menü kinézetét. Az ItemMenu egy legördülő menü, melynek elemei a SubItem-ek.

Ételekhez tartozó User Controlok:

Minden étel típushoz tartozik egy UserControl (pl.: UserControlHamburger). Ezek a Control-ok azonos sémára épülnek, és az egyes termékek megjelenítését szolgálják. A termékekhez tartozik egy kép, egy név, egy ár és egy azonosító. Ezek az adatbázisból betöltésre kerülnek a megfelelő helyekre.

dtbEtterem.db

A programhoz használt adatbázis, ami tartalmaz egy Termék, egy Megrendelő és egy Rendelés táblát. A programban csak a Termék tábla lett implementálva.

Hozzaferes, Kapcsolat

Ez a két osztály felelős az adatbázis eléréséért. Az adatbázis SQLite-tal, valósítottuk meg. A Kapcsolat visszaadja a létrehozott kapcsolatot a kapcsolat nevéből. A Hozzaferes kezeli az adatbázis termékeinek a lekérdezését a függvényeivel. Minden típushoz tartozik egy lekérdezés.

tblTermek, tblRendeles, tblMegrendelo

Ezek az osztályok biztosítják az adatátadást az adatbázisból a programba. A programban csak Termékek lettek implementálva.

UserControlHome

Egy egyszerű User Control mely az étterem logóját jeleníti meg középre igazítva.

UserControlFizetes

A MainWindow 'Kosár' ikonjának felugró menüjében, a 'Fizetés' gombra kattintva jelenül meg. Tartalmaz egy két részre osztott Grid-et, melynek bal oldalában egy DataGrid van a kosár termékeivel. Jobb oldalon található a kosár tartalmának végösszege. Továbbá egy vissza gomb, ami visszavisz a főoldalra (UserControlHome), valamint egy 'Fizetés' gomb, ami megjeleníti a UserControlThankYou-t.



KosarTermek.cs

Ez az osztály a kosár elemeinek a struktúráját adja, ahhoz , hogy a DataGrid-ben meg lehessen jeleníteni őket.

Login.cs

A programban létrehoztunk egy bejelentkező és regisztrációs ablakot, mely a fejléc jobb szélső leugró menüjéből érhető el. A felhasználók tárolása és a regisztráció implementálása továbbfejlesztési lehetőség.

Tesztelés

A programot használatlaltal teszteltük a készítés során. Esetleges hiba esetén programrészletek kiírásával kerestünk hibákat.

Továbbfejlesztési lehetőségek:

- Keresés mező implementálása.
- Rendelések és Megrendelők implementálása a programban és tárolása az adatbázison.
- Bejelentkezés és Regisztráció implementálása.



Felhasználói dokumentáció

Futtatás

A program futtatásához szükség van egy működő Windows operációs rendszerre, valamint .NET 5.0 keretrendszerre.

Minimális hardverkövetelmény:

- 512MB Memória.
- >800MHz Processzor
- DirectX 9 futtatására képes videokártya

Program kezelése

A program indítás után betölti a megrendelői felületet és megjelenik a cég logója. Bal oldalt legördülő menüből választhatunk termék típusokat, azon belül altípusokat. Ha választottunk altípust, akkor a jobb oldalt megjelenő termékek közül válogathatunk. Ha egy terméket meg akarunk vásárolni, akkor a 'Kosárba' gomb megnyomásával a kosarunkba helyezhetjük. Ha már nem akarunk több terméket vásárolni, akkor a fejlécben található kosár ikonra kattintva felugrik egy ablak, amiben láthatjuk a kosár tartalmát. Itt lehetőségünk van a kosarat üríteni, vagy a fizetés gombbal a fizetés ablakra lépni. A fizetés ablakban ismét megjelennek a kosárban lévő termékeink. Jobb oldalt látható a kosár tartalmának teljes ára. A fizetés gombra kattintva a kosár tartalma ürül és a program átirányít egy új ablakra, ahol visszaléphetünk a főoldalra. A programból való kilépéshez a jobb felső sarokban található, 3 pöttyöt ábrázoló, ikonra kattintva, az 'Exit' gombot megnyomva van lehetőségünk.