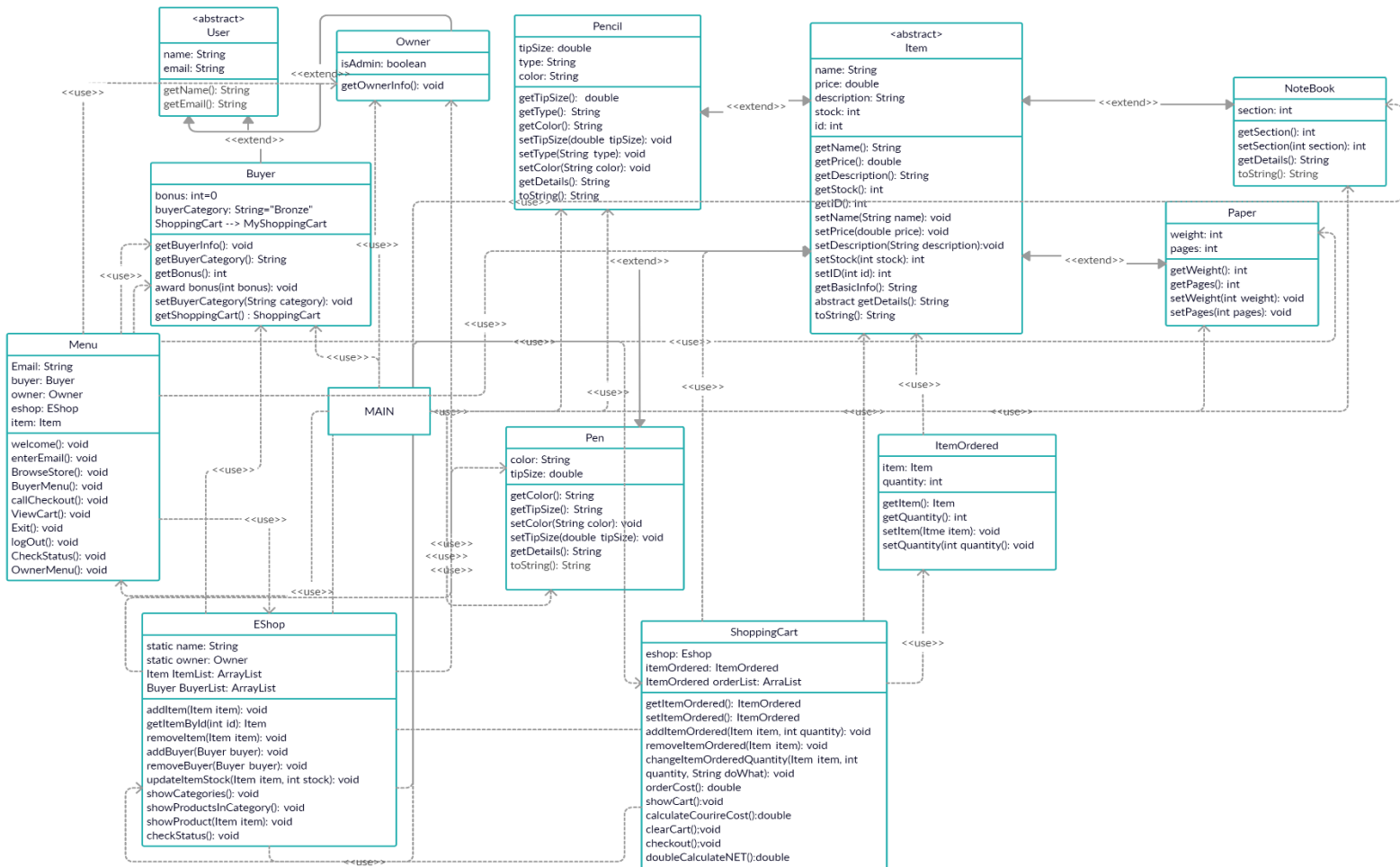


Στοιχεία:

Ονοματεπώνυμο
Ασημομήτης Δαμιανός
Ντάκος Γιώργος

AM
1063427
1059569

Email
dami.assimomitis@gmail.com
giorgos-1001@hotmail.com



User: Καθώς δεν μπορεί να έχει στιγμιότυπα η κλάση θα είναι abstract. Στο constructor της κλάσης έχει μπει ως όρισμα η μεταβλητή boolean isAdmin, έτσι οι Buyer και Owner έχουν σταθερή τιμή της μεταβλητής αυτής.

Owner: Η υλοποίηση της ζητούμενης μεταβλητής isAdmin όπως προαναφέρθηκε έχει προκαθορισμένη τιμή true μέσα στην κλήση της super στο constructor. Έχει δημιουργηθεί και μία μέθοδος getOwnerInfo() ή οποία εκτυπώνει τα στοιχεία ενός αντικειμένου.

Buyer: Όπως και στο owner έτσι και εδώ η μεταβλητή isAdmin μιας και έχει δηλωθεί στο constructor της User έχει προκαθορισμένη τιμή false στην κλήση της super. Επιπλέον έχει δημιουργηθεί αντίστοιχα getBuyerInfo(). Πέρα από τα ζητούμενα έχει δημιουργηθεί και η getShoppingCart() που μας επιστρέφει το στιγμιότυπο MyShoppingCart και έτσι μπορούμε να καλούμε μεθόδους της ShoppingCart.

Item: Καθώς η κλάση δεν θα έχει στιγμιότυπα δηλώνεται ως abstract. Στην getBasicInfo() εκτυπώνονται τα χαρακτηριστικά των αντικειμένων που είναι μέσα στην Item. Η μέθοδος getDetails() δηλώνεται ως abstract και υποχρεώνει τις υποκλάσεις να δημιουργούν με το ίδιο όνομα μέθοδο. Έτσι έχουμε για κάθε προϊόν όλες τις πληροφορίες που θέλουμε.

Pen, Pencil, Notebook, Paper: Κάνουν extend την Item. Η κάθε μία έχει τα δīs δικές τις έξτρα ιδιότητες σε σχέση με την Item. Επίσης αυτές οι έξτρα ιδιότητες καλούνται στην getDetails() της κάθε κλάσης. Στην συνέχεια η toString() γίνεται Override στην αντίστοιχη της Item και έτσι έχουμε όλα τα στοιχεία κάθε αντικειμένου.

EShop: Τα ζητούμενα πεδία δηλώνονται ως static καθώς το EShop είναι ένα και δεν θέλουμε να αλλάζουν οι τιμές του. Οι λίστες εξίσου έχουν static καθώς θέλουμε να είναι σταθερές για όλες τις κλάσεις. Όλες οι άλλες μέθοδοι κάνουν τα ζητούμενα.

ItemOrdered: Τίποτα ιδιαίτερο και παραπάνω από τα ζητούμενα δεν έχει δημιουργηθεί σε αυτήν την κλάση.

ShoppingCart: Η λίστα orderList δεν μπορεί να γίνει static όπως τις προηγούμενες καθώς κάθε αντικείμενο Buyer πρέπει να έχει την δικιά του, μέσω του αντικείμενου MyShoppingCart. Έξτρα από τα ζητούμενα έχουμε φτιάξει την OrderCost(), η οποία απλώς επιστρέφει το συνολικό κόστος της παραγγελίας. Στην calculateNET() έχουμε να εκτυπώνουμε τα μεταφορικά με το κόστος της παραγγελίας στο σύνολο. Επιπλέον στην μέθοδο clearCart() έχουμε εντοπίσει ένα λάθος. Όταν καλείτε αυτή η μέθοδος σε άλλες κλάσεις, διαγράφει δύο αντικείμενα αντί για όλα από έναν buyer και στην συνέχεια διαγράφει 2 άλλα από τον επόμενο buyer.(Έχοντας 4 σε κάθε ShoppingCart)

Menu: Σε αυτήν την κλάση δημιουργήσαμε μεθόδους με ανάλογα τι ήθελε να κάνει ο χρήστης. Έτσι έχουμε την welcome(), που εκτυπώνει μήνυμα υποδοχής. Την enterEmail() που κάνει τους κατάλληλους ελέγχους και κάνει login ανάλογα την είσοδο από τον χρήστη και σε μεταφέρει στην κατάλληλη Menu μέθοδο. Επίσης μέσα σε αυτήν αν ο χρήστης δεν υπάρχει στην buyersList ή δεν είναι ο owner, τον παραπέμπει στην δημιουργία νέου χρήστη στο κατάστημα αν ο ίδιος το επιθυμεί. Στην συνέχεια φτιάξαμε την BrowseStore(), η οποία όπως προδίδει και το όνομα της δίνει στον χρήστη τα αντικείμενα που υπάρχουν στο κατάστημα. Ανάλογα τον χρήστη που συνδέετε γίνονται ανάλογες ενέργειες. Ο owner μπορεί να ενημερώσει το stock οποιοδήποτε προϊόντος, ενώ οι buyers να προσθέσουν το αντικείμενο στην λίστα της παραγγελίας (orderList()). Η ViewCart() που είναι μόνο για τους Buyers, έτσι σκανάρετε οι buyersList και γίνεται έλεγχος με την είσοδο του logged email για να γίνουν οι κατάλληλες διενέργειες στο κατάλληλο buyer. Όταν γίνει ο κατάλληλος έλεγχος ζητείτε από τον χρήστη αν θέλει να κάνει edit κάποια ποσότητα κάποιο item ή clear το cart ή να κάνει checkout ή να μην κάνει τίποτα. Η επόμενη, η CheckStatus(), χρησιμοποιείτε από τον owner για να δει τα στοιχεία και το καλάθι κάθε του χρήστη που θα επιλέξει μέσω email. Έχουμε δημιουργήσει επίσης logout() και Exit(), όπου κάνουν ότι δηλώνουν το όνομα τους. Η logout() επίσης κάνει κλήση της enterEmail() για σύνδεση νέου χρήστη. Τέλος έχουμε μία buyerMenu() και μια ownerMenu() η οποίες καλούν όλες τις παραπάνω με χρήση switch και ανάλογα την είσοδο του χρήστη μπαίνεις στην ανάλογη μέθοδο που έχει επιλέξει ο χρήστης.

Main: Αυτή η τελευταία κλάση δημιουργεί τον owner και το Eshop και στην συνέχεια 2 buyers που τα κάνει add στην buyersList . Επίσης δημιουργεί 3 στιγμιότυπα από κάθε κλάση αντικειμένων, τα οποία προστίθενται στην itemList. Τέλος έχουμε δημιουργήσει μία παραγγελία από κάθε κατηγορία για κάθε χρήστη, ως αρχικές, και καλούνται η welcome() και η enterEmail().