

Afleveringsopgave 3

Af

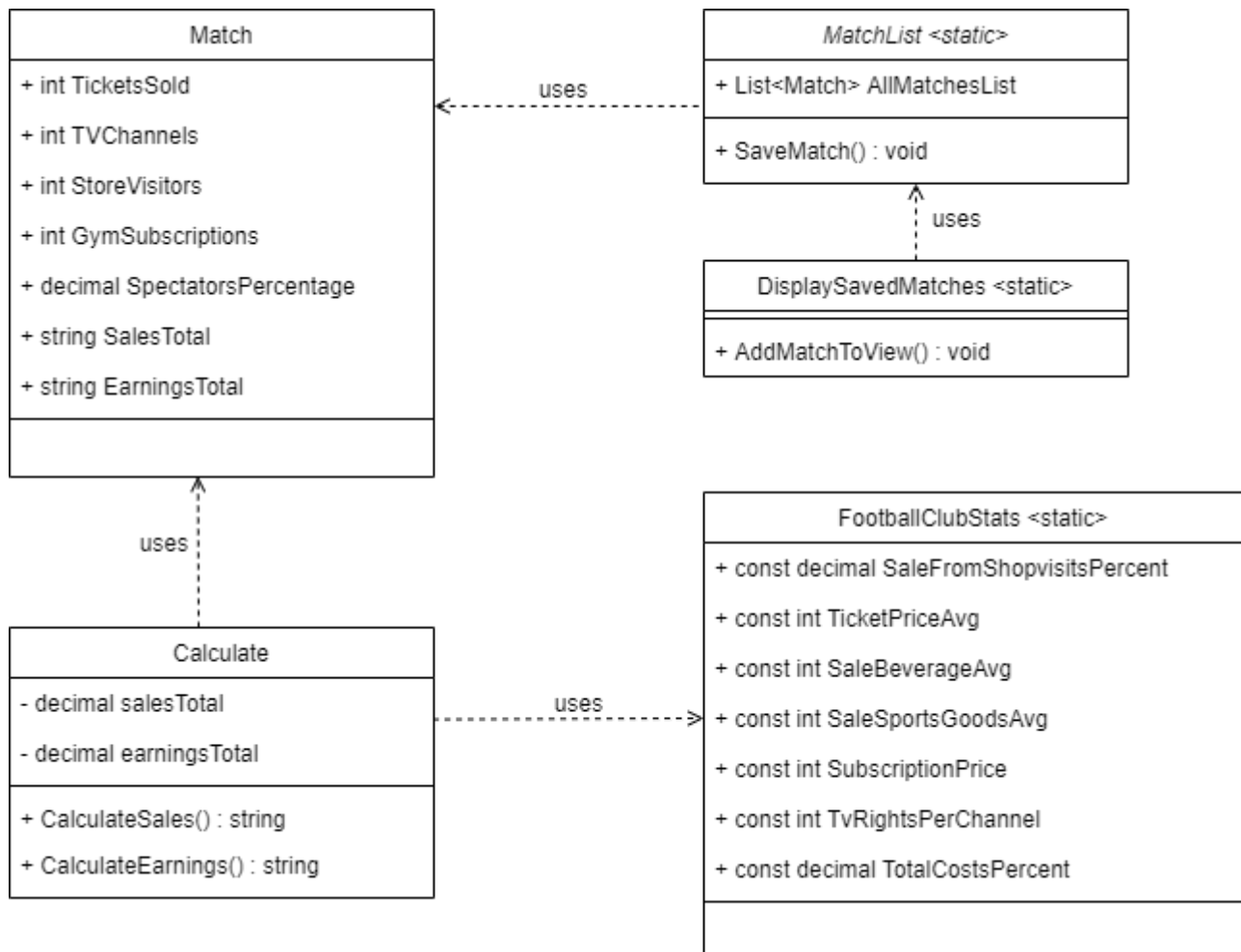
Gitte Randløv

Afleveret 17-10-2021

Videregående Programmering

Smartlearning.dk

UML Diagram:



Redegørelse:

Jeg har valgt at lave mit program ud fra at jeg både har en beregn knap samt en gem knap. På den måde kan man nå at se beregningen inden den gemmes. Det har også været min overordnede plan at gemme kampene i en Liste. Det skal være data fra denne Liste som bliver vist i dataGrid og ikke data hentet direkte fra TextBoxene.

I forbindelse med at have to knapper måtte jeg finde en løsning så jeg kan genbruge den data der bliver beregnet under Beregn knappen og bruge den samme data under Gem. Jeg synes ikke det gav mening at oprettes en ny instans under Gem. Jeg kom omkring problemet med at lave en tempMatch som global variabel så jeg kunne få data fra en knap til den anden. Den er angivet som private da den udelukkende skal kunne tilgås i klassen hvor den er defineret. Jeg bruger samme tempMatch til at tjekke for not null, så det kun er kampe med data der bliver gemt i Listen og vist i dataGrid. Det løste udfordringen med at jeg ellers ville få en exception. fordi jeg ikke kan vise null i min dataGrid. Efter hver gang en kamp er gemt, sættes tempMatch til null, så den har brug for en ny beregning, hvis en ny kamp skal gemmes. Koden accepterer at en kamp kan gemmes i Listen uden indtastede data, hvis blot der er lavet en beregning først, fordi den i så fald vil tage defaultværdierne på 0 og gemme disse. Jeg synes det er ok at kunne gemme en kamp uden indtjening, da jeg jo netop har indsat disse defaultværdier i mine properties. Jeg var lidt i tvivl om jeg skulle tildele værdien null til tempMatch i MainWindow når jeg definerer variabelen, men jeg kom frem til at det ville give sig selv for læseren at den er null når den ikke er tildelt værdi.

ClearInput klassen er slettet på baggrund af din tilbagemelding fra sidste opgave. I stedet bliver data i TextBoxene slettet under Gem knappen, når data er gemt i List og vist i dataGrid. På denne måde bliver dataene stående i TextBoxene mens der laves beregninger og slettes først når der trykkes Gem. Klassen MatchList er statisk og der laves en statisk List<Match> samt en statisk metode der tilføjer kampe til listen. Disse er statisk da jeg ønsker at arbejde med den samme liste for alle de kampe der gemmes.

Jeg har ændret properties SalesTotal og Earningstotal under Match til string i stedet for decimal. Det har jeg fordi jeg ønsker at lave en ToString("C2", CultureInfo.CurrentCulture) på dem inden de gemmes i Listen, så de bliver vist i dataGrid med punktummer for hvert tusinde samt angivelse af kr.

Ligeledes på baggrund af dine tilbagemelding om ikke at sende data omkring formen med til klasser, har jeg valgt at lave to metoder til beregning af hhv. sales og earnings og disse returnerer en værdi der vises i TextBoxene. Jeg har dog stadig et enkelt sted hvor jeg sender dataGrid med som argument ifm. at der trykkes Gem. Jeg har ikke fundet en løsning der hvor jeg kunne slippe for dette, kun hvis jeg skrev hele koden i main window i stedet for en klasse, men det synes jeg også virkede forkert.

Til sidst vil jeg blot nævne at idet at jeg benytter mig af int, er der en begrænsning på hvor store beløb som programmet kan udregne. Hvis en klub påregner at arbejde med tal over max for integer, vil det kræve nogle justeringer. Det ville være det næste jeg ville kigge på til opgaven.