**TRF**

**Tigerälskarnas Riksförbund**

Rapport

**Programmering 2 C#**

**NTI-Skolan**

**Johan Kämpe**<https://www.linkedin.com/in/johankampe><https://github.com/GoblinDynamiteer>

**2017-07-17**

Innehåll

[1 Inledning 3](#_Toc491013866)

[1.1 Syfte 3](#_Toc491013867)

[1.2 Noteringar 3](#_Toc491013868)

[1.3 Lösenord 3](#_Toc491013869)

[1.4 Länkar 3](#_Toc491013870)

[2 Genomförande och resultat 4](#_Toc491013871)

[2.1 Använd programvara och litteratur 4](#_Toc491013872)

[2.2 Avgränsningar och krav 5](#_Toc491013873)

[2.2.1 Kravspecifikation 5](#_Toc491013874)

[2.2.2 Redovisning 5](#_Toc491013875)

[2.3 Metod 6](#_Toc491013876)

[2.3.1 Arbete med Visual Studio 6](#_Toc491013877)

[2.3.2 Kommentering av kod 9](#_Toc491013878)

[2.4 Planering 10](#_Toc491013879)

[2.4.1 Flödesschema 11](#_Toc491013880)

[2.5 Programmets funktion 12](#_Toc491013881)

[2.5.1 Inlogging och filer 12](#_Toc491013882)

[2.5.2 Beskrivning av programmets huvudfönster 14](#_Toc491013883)

[2.5.3 Lägg till en ny medlem 15](#_Toc491013884)

[2.5.4 Lägg till en ny tiger 16](#_Toc491013885)

[2.5.5 Sökfilter 17](#_Toc491013886)

[2.5.6 Meny Fil 18](#_Toc491013887)

[2.5.7 Meny Verktyg: Ändra lösenord 19](#_Toc491013888)

[2.5.8 Meny Hjälp 20](#_Toc491013889)

[2.8 Programmets kod 21](#_Toc491013890)

[2.8.1 Klassen Logbook 21](#_Toc491013891)

[2.8.2 Klassen Menu 22](#_Toc491013892)

[3 Diskussion och slutsats 23](#_Toc491013893)

[3.1 Förslag på förbättringar 23](#_Toc491013894)

# 1 Inledning

## Syfte

Syftet med uppgiften är att skapa ett program i programspråket C#, som underlag finns en projektspecifikation med vissa krav som måste uppfyllas.

Utöver dessa krav får programmet skapas med fria händer.

## Noteringar

Skärmklipp i rapporten visar ibland en äldre version av programmet, vissa skillnader kan förekomma i utseende och text i det inlämnade programmet.

## 1.3 Lösenord

Programmet startar med ett loginfönster, där ett lösenord måste skrivas in för att komma vidare.



Figur loginfönster

Lösenordet sparas i en fil kallad *login.pwd*. Om denna fil av någon anledning saknas i den katalog där programmets exekverbara fil ligger används ett standardlösenord.

|  |  |
| --- | --- |
| Lösenord för att logga in i programmet | |
| TigrarÄger123! | Om filen login.pwd finns tillgänglig för programmet |
| 123 | Standardlösenord om login.pwd inte används |

Användaren har möjlighet att själv byta lösenord i programmet, om så önskas.

## Länkar

Uppgiften på GitHub  
<https://github.com/GoblinDynamiteer/P2CS/tree/master/course_exercises/project>

Ikoner som används i programmet  
<https://www.iconfinder.com/icons/381599/error_icon>  
<https://www.iconfinder.com/icons/285654/cat_icon>

# 2 Genomförande och resultat

## 2.1 Använd programvara och litteratur

Programvara

* Microsoft Visual Studio Community 2017 v4.7.02045
* Microsoft Word 2016 v1701
* Draw.io: <https://www.draw.io>
* Trello, planeringsverktyg: <https://trello.com>

Litteratur

* Alishenas, T *Programmering 2 med C#* (ISBN 9789197420433)

## 2.2 Avgränsningar och krav

### 2.2.1 Kravspecifikation

Medlemmarna i TRF består av människor som på något sätt skaffat sig en tiger som husdjur. Ditt jobb här blir nu att skapa ett program som håller reda på namn och adress till medlemmarna och namn på tigern/tigrarna.

**Du får helt fria händer, bortsett från nedanstående punkter:**

* Programmet **ska** innehålla en databas, och det ska givetvis då gå att lägga till/ta bort medlemmar.
* Det **bör** någonstans finnas en länk till Tiger på Wikipedia, klickar man på den så ska webbsidan visas (<http://sv.wikipedia.org/wiki/Tiger>)

**Tillägg för högre betyg:**

* När man startar programmet så ska man komma till någon sorts inloggningsruta, och lösenord osv. ska i så fall sparas i en textfil på hårddisken (gärna krypterad).
* Kom ihåg att nämna inloggningsuppgifterna i rapporten

**Mer att tänka på:**

* Programmet bedöms till mycket stor del efter hur du löst allt (inklusive upplägg av databasen).
* Använd minst två klasser och försök att dela upp koden med metoder osv.
* Klassdiagram ***ska*** finnas med.
* Någon form av felhantering för att undvika körfel osv. ***bör*** finnas med.

### 2.2.2 Redovisning

**Programmet**

* Programmet ska fungera och uppfylla kravspecifikationen.
* Redovisa programmet genom att **skicka in källkodsfilerna** via din elevsida (komprimera ihop hela projektmappen).
* Programmet **ska** vara försett med **utförliga kommentarer** som förklarar de olika delarna i programmet.
* Programmet **ska** vara utan stilfel, dvs. med korrekta indrag och radbrytningar.
* För högre betyg **bör** programmet **utökas** med annan funktionalitet, utöver det som anges i beskrivningen, så länge detta inte strider mot den grundläggande beskrivningen, och uppfyller kraven.

**Dokumentation**

* **Projekt-rapport** ska skickas in tillsammans med källkoden en där du **beskriver** hur du gick till väga för att skapa programmet. Vilka avvägningar du gjort i programupplägget och motiveringar till dessa. Du **bör** också ge exempel på eventuella förbättringar.
* Uppgiften ska planeras med hjälp av pseudokod och/eller flödesschema som du sedan skickar in tillsammans med programmet.

## 2.3 Metod

### 2.3.1 Arbete med Visual Studio

Programmets källkod skrevs uteslutande i utvecklingsmiljön *Visual Studio.* Som projektmall användes *Windows Forms App (.NET Framework).*

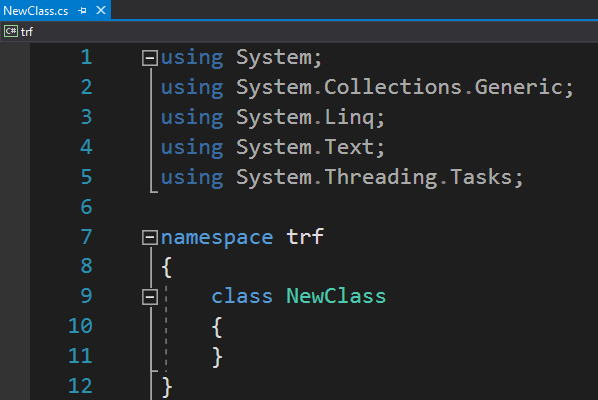
I Visual Studio finns ett hjälpverktyg kallat *IntelliSense,* som underlättar vid kodskrivning.

Visual Studio har också stöd för debugging med breakpoints, vilket användes för att felsöka programmet.



Figur Kod i Visual Studio, debugläge med break point

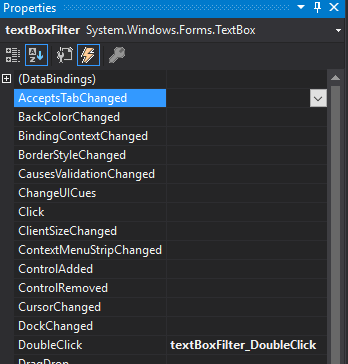
Egna klasser lades till i projektet genom att välja *”Project -> Add Class…”* i Visual Studios meny. Visual studio skapar då en ny cs-fil i projektet, med färdiggenererad kod för att skapa en ny klass.



Figur Ny klassfil skapad i Visual Studio

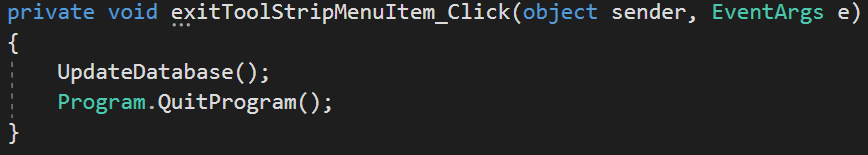
På liknande sätt skapades nya Windows Forms till projektet, med *”Project -> Add Windows Form…”*

De flesta event-metoder som finns i projektet skapades genom att dubbelklicka på den kontroll som de tillhör, i Visual Studios Form Design-läge, eller genom att dubbelklicka på det tomma utrymmet till höger om det önskade eventet i kontrollens egenskaper.



Figur Events för kontrollen textBoxFilter

Namnen som Visual Studio automatiskt genererar till metoderna behölls i de flesta fall.

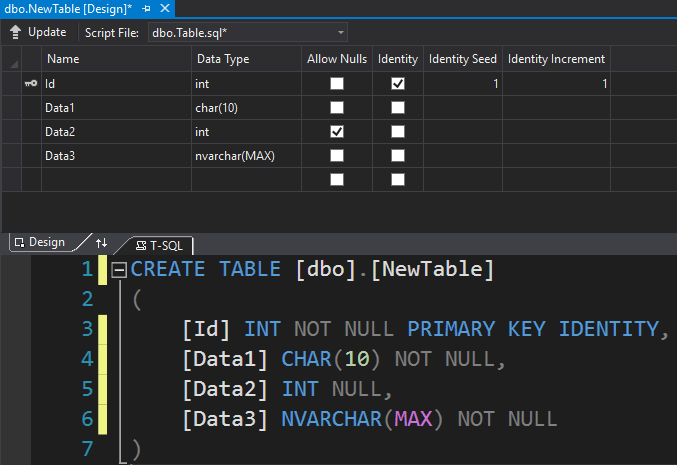


Figur Automatiskt genererat metodnamn för event till kontroll

Databasen som används i programmet skapades och hanterades också i Visual Studio.

En ny databas läggs till i ett projekt med *"Project -> Add New Item -> Service-based Database"*  
Kapitel 5 i läroboken *Programmering 2 med C#* användes i stor grad som hjälpmedel vid arbetet med databasen.

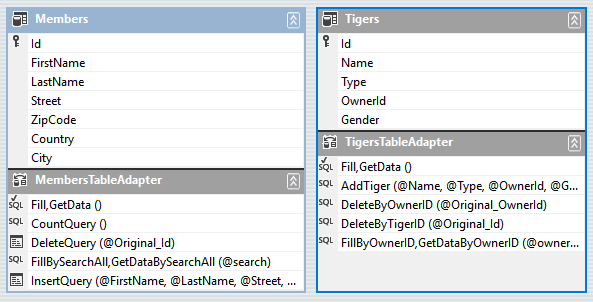
Databasens tabeller skapades i Visual Studio med hjälp av dess *”Table Designer”.*



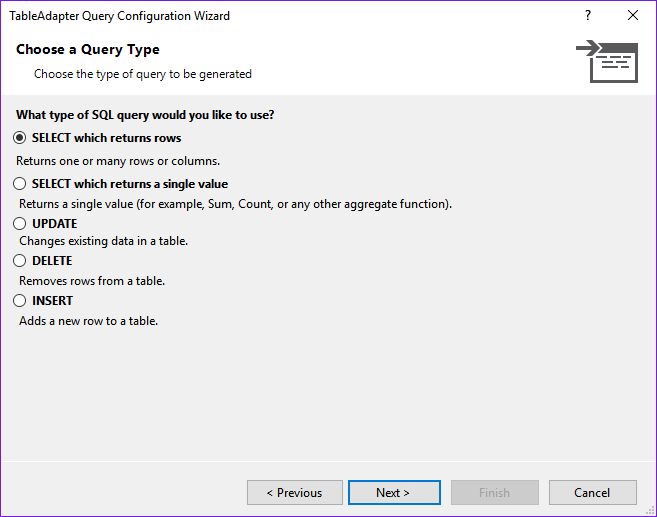
Figur 6 Visual Studios Table Designer

Visual Studio använder sig av så kallade ”Table Adapters” för att sköta kommunikation mellan databaser och projektets kod. Till dessa adapters är det möjligt att skapa SQL-kommandon, som sparas som metoder till adapter-klassen.

Till projektet skapades flertalet SQL-kommandon (query), för att exempelvis söka bland medlemmar i TRF eller lägga till eller ta bort medlemmar. SQL-kommandona kan skapas med hjälp av guider i programmet.



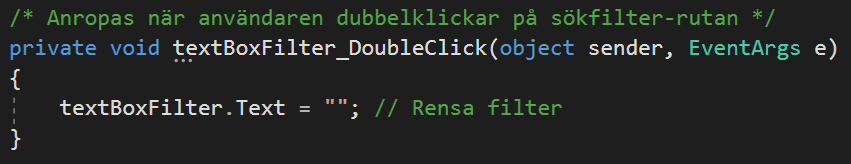
Figur 7 Table Adapters med SQL-queries



Figur 8 SQL-guide i Visual Studio

### 2.3.2 Kommentering av kod

Programmets kod är kommenterad, där koden inte är automatiskt genererad av Visual Studio. Flerradskommentarer ( /\* KOMMENTAR \*/ ) beskriver den kod som finns på raden under medans enradskommentarer ( // KOMMENTAR ) beskriver den kod som finns till vänster om kommentaren.

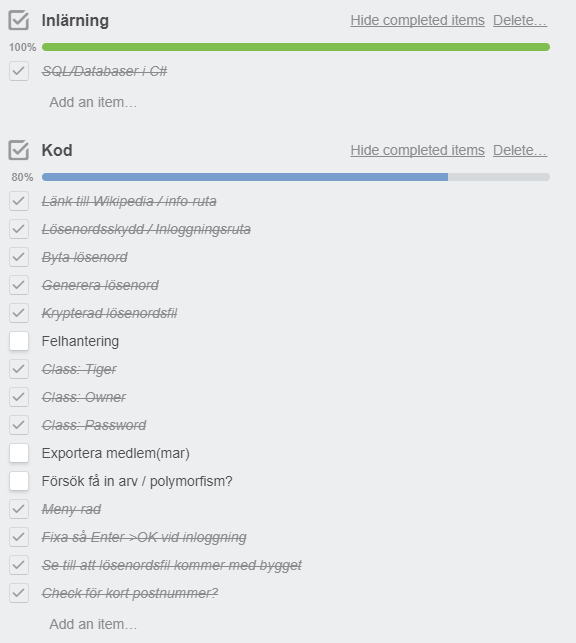


Figur Kommentarer i källkoden

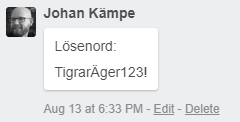
## 2.4 Planering

Projektet planerades genom att skapa ett flödesschema med webverktyget draw.io, endast programmets grundläggande funktion, samt inloggningsruta lades till.

Det webbaserade planeringsverktyget Trello användes som checklista och som en sorts ”dagbok” för att skriva ned tankar och kommentarer kring utvecklingen av programmet.

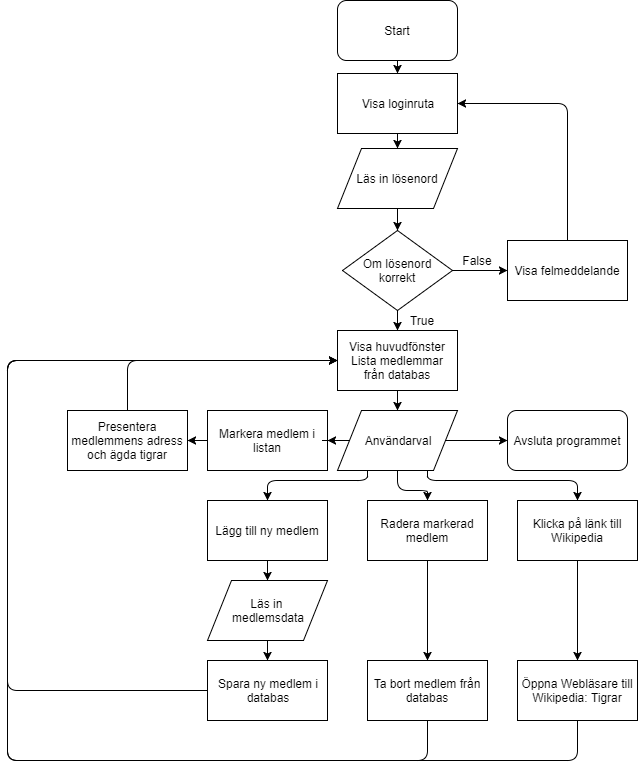


Figur Checklistor i Trello



Figur Kommentar i Trello

### 2.4.1 Flödesschema



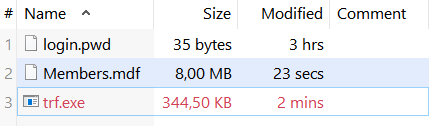
Figur Flödesschema

## 2.5 Programmets funktion

### 2.5.1 Inlogging och filer

Programmet startas med den exekverbara filen *trf.exe*. För att programmet ska fungera korrekt behövs också databasfilen *Members.mdf* i samma katalog.

En tredje fil, *login.pwd* tillhör också programmet, denna fil innehåller ett sparat lösenord för att logga in. Denna fil är dock inte nödvändig för programmets funktion.



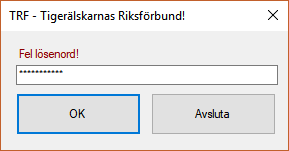
Figur Programmets filer

Vid uppstart visas en inloggningsruta, där användaren uppmanas att skriva in ett lösenord för att fortsätta.



Figur Inloggningsruta

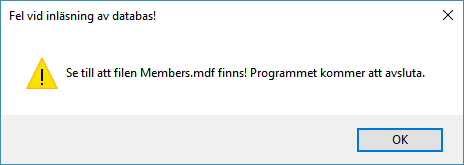
Om ett felaktigt lösenord skrivs in och användaren trycker på *OK*-knappen visas ett felmeddelande. Programmet avslutas om användaren trycker på ”krysset” eller *Avsluta*-knappen.



Figur Felmeddelande om fel lösenord

Om filen *login.pwd* fanns vid programmets uppstart är lösenordet **TigrarÄger123!**, annars är lösenordet **123**. Om användaren har valt ett annat lösenord vid ett tidigare tillfälle så är det det aktuella lösenordet.

Om databasfilen *Members.mdf* saknas kommer ett felmeddelande att visas efter lyckad inloggning, och programmet avslutas.

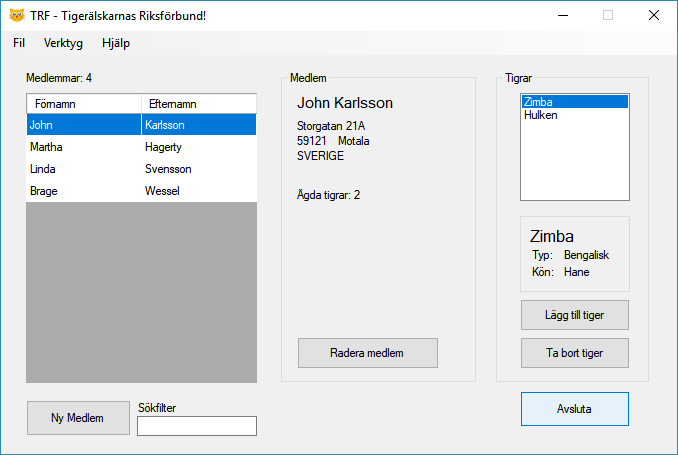


Figur Felmeddelande om databas

Filerna *Members.mdf* och *login.pwd* kopieras alltid automatiskt av Visual Studio till det kompilerade programmets katalog vid varje kompilering. Det innebär att ändringar (databasändringar eller lösenordbyte) som har utförts vid körning av programmet via Visual Studio kommer att återställas vid varje ny körning via Visual Studio.

Om databasfilen finns, och den laddas in av programmet korrekt, så presenteras programmets huvudfönster.

### 2.5.2 Beskrivning av programmets huvudfönster



11

10

9

8

7

6

5

4

3

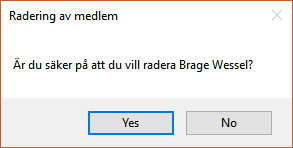
2

1

Figur Huvudfönster med beskrivning

1. Medlemslista, användaren klickar på ett namn för att välja en annan medlem. Listan kan sorteras genom att klicka på rubrikerna ”Förnamn” eller ”Efternamn”.
2. Lägger till en ny medlem, ett nytt fönster öppnas.
3. Information om den markerade medlemmen.
4. Radera den listade medlemmen. En dialogruta visas för att bekräfta.

10

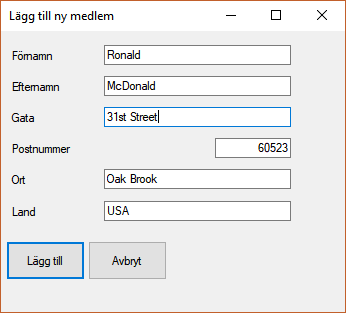
1. Den markerade medlemmens tigrar.

Figur Radering av medlem

1. Information om den markerade tigern.
2. Lägg till en ny tiger till den markerade medlemmen. Ett nytt fönster öppnas.
3. Ta bort markerad tiger från den markerade medlemmen. En dialogrutas visas för att bekräfta.
4. Filtrera medlemslistan med sökterm.
5. Menyrad.
6. Avsluta programmet.

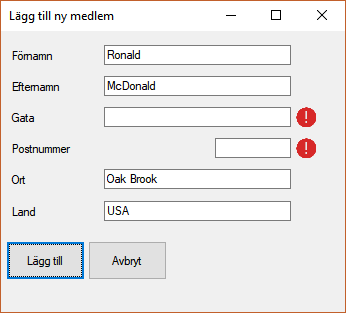
### 2.5.3 Lägg till en ny medlem

När användaren trycker på knappen *Ny Medlem* öppnas ett nytt fönster där användaren ombeds fylla i den nya medlemmens namn och adress.



Figur Fönstret Lägg till ny medlem

Om formuläret inte är korrekt ifyllt när användaren trycker på *Lägg till*-knappen visas felikoner vid de felaktiga inmatningarna.



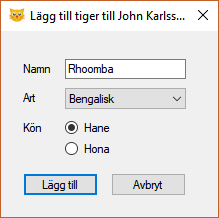
Figur Felaktig inmatning av ny medlem

Om formuläret är korrekt ifyllt läggs den nya medlemmen till i databasen. Användaren kan också välja att avbryta inmatningen genom att trycka på *Avbryt*-knappen.

### 2.5.4 Lägg till en ny tiger

När användaren trycker på knappen *Lägg till tiger* öppnas ett nytt fönster där användaren ombeds fylla i den nya tigerns information.

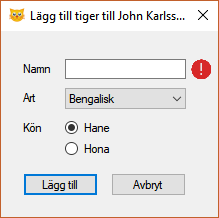
Tigern kommer läggas till till den medlem som är markerad. Detta reflekteras också i fönstrets titel.



Figur Fönstret Lägg till tiger

Förutom namn väljs också tigerns arttillhörighet i en lista, och dess kön väljs med radioknappar. Endast ett kön kan väljas.

Om namnet inte är ifyllt när användaren trycker på *Lägg till*-knappen visas en felikon vid namninmatningen.

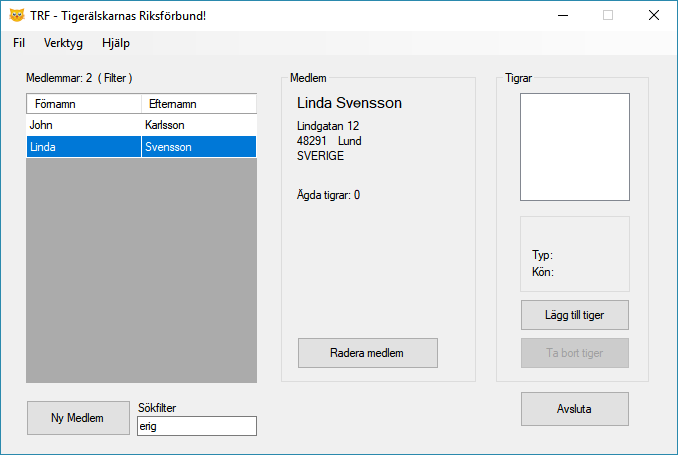


Figur Felaktig inmatning av ny tiger

Om namnet är korrekt ifyllt läggs den nya tigern till i databasen. Användaren kan också välja att avbryta inmatningen genom att trycka på *Avbryt*-knappen.

### 2.5.5 Sökfilter

Med sökfiltret kan användaren filtrera medlemslistan genom att skriva in en sökterm.



Figur Filtrering av medlemslistan med söktermen ”erig” för Sverige

Medlemslistan uppdateras automatiskt varje gång texten i rutan ändras.

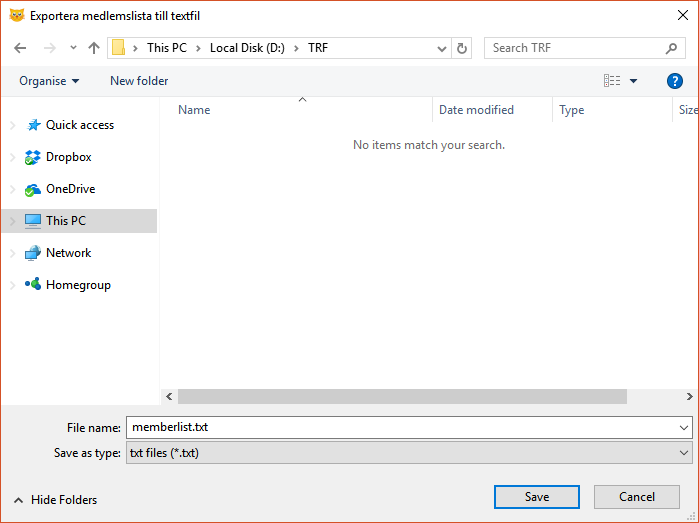
Samtliga namn och adressuppgifter används i sökningen. Dock visas enbart postnummer vid exakta sökningar. Exempelvis skulle en medlem med postnummer ”59132” enbart visas om hela numret 59132 är inskriven i sökfiltret.

Tigerdata används inte i sökresultatet.

### 2.5.6 Meny Fil

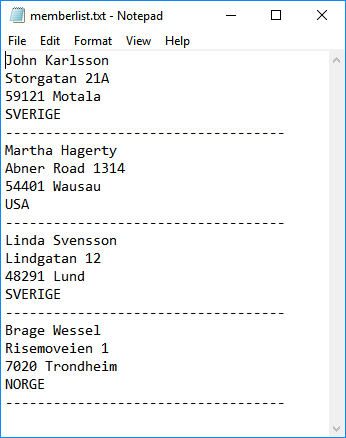
Under *Fil* i menyraden finns *Exportera* och *Avsluta*.

Med *Exportera*-alternativet kan användaren exportera medlemsdata till en textfil. Användaren uppmanas att välja en plats där textfilen ska sparas, och namn på textfilen.



Figur Sparadialog för exportering av medlemmar till textfil.

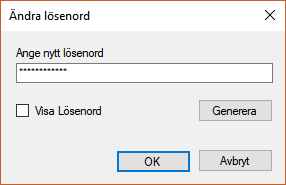
Textfilen listar samtliga medlemmarna i TRF, med adressuppgifter. Ägda tigrar listas ej.



Figur Exporterad textfil med medlemmar

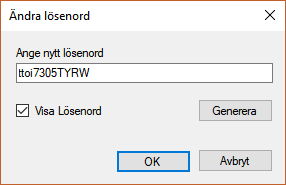
### 2.5.7 Meny Verktyg: Ändra lösenord

Under *Verktyg* i menyraden finns *Ändra lösenord*, där användaren har möjlighet att välja ett nytt lösenord som används för att starta programmet.



Figur Fönstret Ändra lösenord.

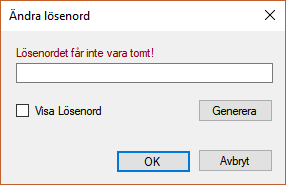
Användaren kan välja att visa lösenordet i klartext genom att kryssa i rutan *Visa Lösenord*. Det finns också möjlighet att generera ett slumpmässigt lösenord som skrivs in i rutan genom att trycka på knappen *Generera*.



Figur Nytt slumpmässigt genererat lösenord, visat i klartext.

När användaren trycker på *OK*-knappen sparas det nya lösenordet i filen *login.pwd*.

Tomma lösenordet får inte användas, ett felmeddelande visas om användaren trycker på *OK*-knappen utan att ha angivit ett lösenord.

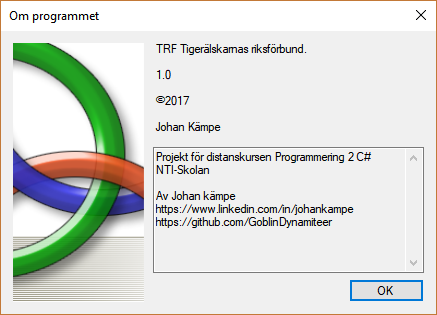


Figur Felmeddelande om tomt nytt lösenord.

### 2.5.8 Meny Hjälp

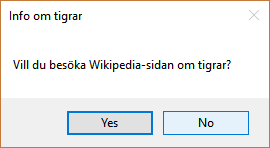
Under *Hjälp* i menyraden finns *Om programmet* och *Info om tigrar*.

Med valet Om programmet visas en ruta med information om programmet.



Figur Om programmet

När användaren trycker på *In*fo om tig*rar* visas en fråga om användaren vill besöka Wikipedia-sidan om tigrar. Om Ja-alternativet öppnas websidan <http://sv.wikipedia.org/wiki/Tiger> i en webbläsare.



Figur Fråga om att gå till Wikipedia-sidan om Tigrar.

## 2.6 Programmets kod

Källkoden beskrivs enbart övergripande i denna rapport, i den inlämnade källkodsfilen finns ytterligare kommentarer som beskriver koden.

Kod som är automatiskt genererad av Visual Studio beskrivs eller kommenteras ej.

### 2.6.1 Klassdiagram

### 2.8.2 Klassen Menu

Klassen ”class Menu” innehåller metoder för att visa menyer och diverse text, samt funktionalitet för användarinmatning.

Metoder i klassen Menu:

|  |  |
| --- | --- |
| Metod | Beskrivning |
| DisplayMenu | Visar programmets huvudmeny, ger i retur användarens inmatade menyval. |
| DisplayTitle | Genererar titlar för programmets olika menyer. Titeltexten anges som parameter. Texten centreras. |
| DisplayLine | Ritar ut en linje till konsollfönstret. |
| Wait | Uppmanar användaren att trycka på en valfri tangent för att fortsätta programmet. Meddelande kan ges som parameter. |
| Confirm | Ger i retur ett sanningsvärde, beroende på om användaren trycker in en viss tangent. Exempel: *”Tryck på ’J’ för att ta bort filen”.* |
| Error | Visar ett felmeddelande, meddelandet anges som parameter. |

Variabler och datastrukturer i klassen Menu:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Namn | Typ | Beskrivning |
| MenuItem | enum | För navigering i huvudmenyn. |
| lineLen | int | Längd för linjer, används i DisplayLine och DisplayTitle |

# Diskussion och slutsats

## 3.1 Förslag på förbättringar

ETC