Warszawa, 28.10.2022

Natalia Jaśkowska:

natalia. jaskowska. stud@pw.edu.pl

313900

Grzegorz Molak:

grzegorz.molak.stud@pw.edu.pl

310280

OPA – Java - obiektowe programowanie aplikacji

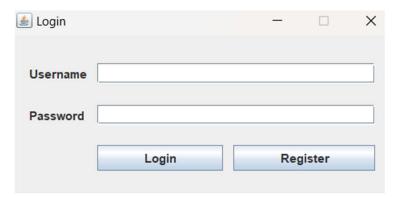
Semestr 22Z

System umawiania wizyty u lekarza w JAVIE

Celem projektu było zrealizowanie systemu umożliwiającego użytkownikowi rejestrację na wizytę u lekarza z wykorzystaniem Javy. Aplikacja połączona jest z bazą danych MariaDB za pomocą JDBC oraz udostępnia użytkownikowi interfejs graficzny wykonany przy użyciu biblioteki SWING.

Działanie programu

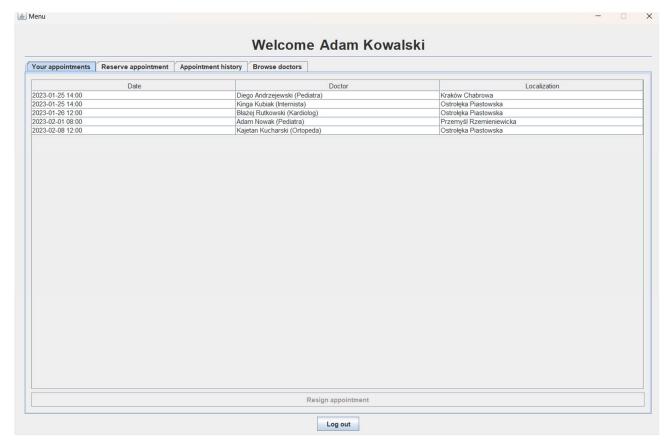
Po uruchomieniu programu użytkownik zostaje poproszony o zalogowanie do aplikacji za pomocą swojego login oraz hasła.



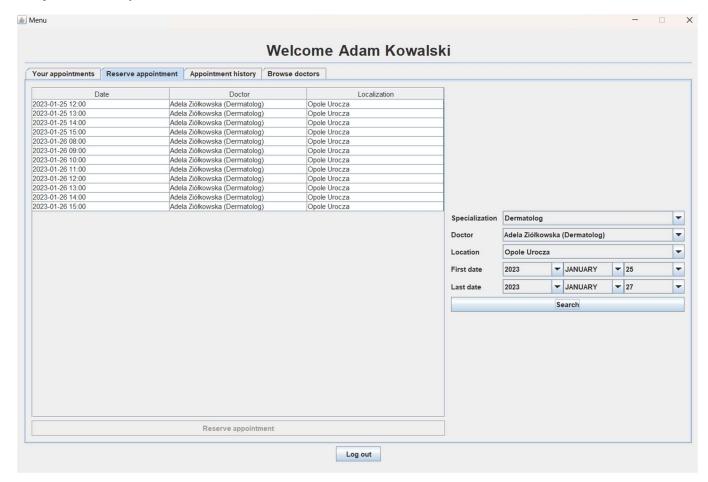
W przypadku gdy użytkownik nie posiada konta, może się zarejestrować, uzupełniając pola odpowiednimi wartościami i zatwierdzając.



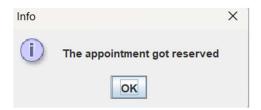
Po zalogowaniu użytkownikowi ukazuje się lista jego nadchodzących wizyt, z możliwością natychmiastowej rezygnacji. Dostępne są również przycisku umożliwiające nawigację, a przy tym dostęp do innych funkcji systemu takich jak: rezerwacja wizyty, przegląd przeszłych wizyt oraz przegląd lekarzy wraz z ich tygodniowymi zmianami.



Wyszukanie pasującej użytkownikowi wizyty ułatwione jest poprzez filtrację wyników w takich kategoriach jak: specjalizacja lekarza, ograniczenie do konkretnego lekarza, lokalizacja oraz przedział czasowy, w którym ma się znajdować wizyta.



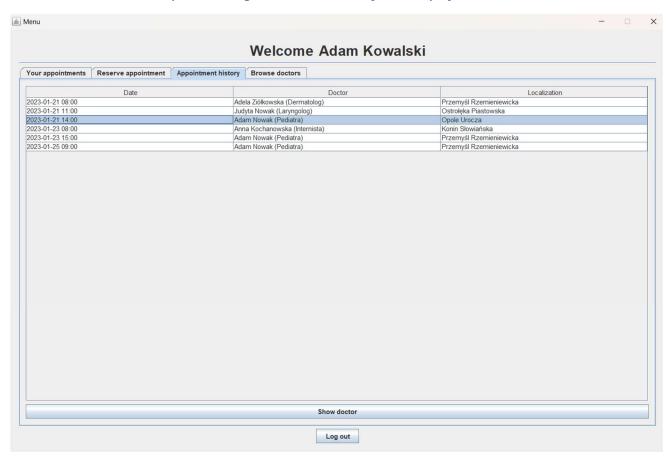
Wybór wizyty i kliknięcie *Reserve appointment* powoduje rezerwację wybranej wizyty i przejście z powrotem do panelu nadchodzących wizyt

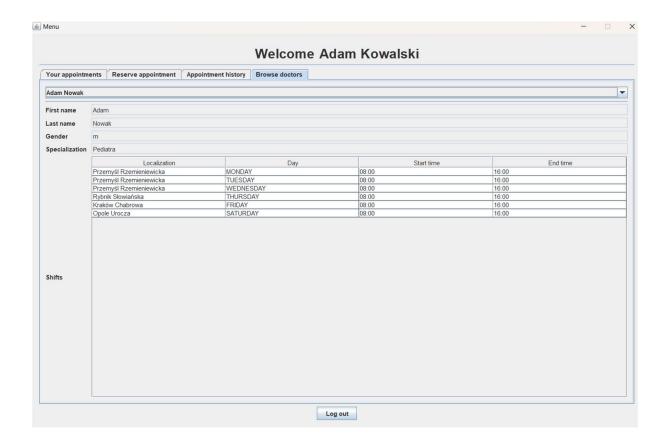


W przypadku gdy po pokazaniu możliwości użytkownikowi, ktoś inny zarezerwował wizyt, nie powiedzie się to, a użytkownik otrzyma stosowny komunikat



Historia wizyt pozwala przeglądać odbyte wizyty oraz przeniesienie do panelu lekarza przeprowadzającego daną wizytę, przykładowo w celu sprawdzenia zmian lekarza w celu ponownego umówienia się na wizytę





Struktura aplikacji

Aplikacji składa się z 3 klas służących do uruchomienia i testowania aplikacji:

Main – do uruchomienia aplikacji

Test – do testowania zdolności aplikacji do połączeń z bazą danych

Initialize – do zainicjowania i wstępnego wypełnienia prostej bazy danych do obsługi aplikacji

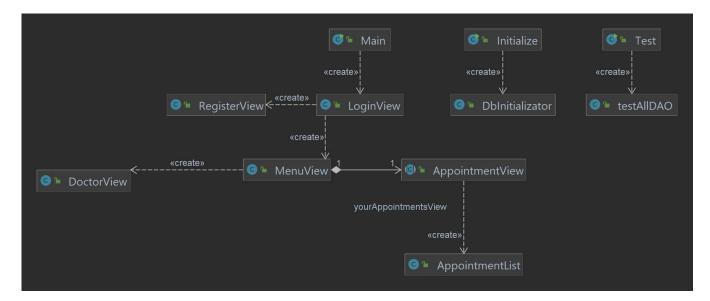
Reszta plików została podzielona na 3 paczki

Model – znajdują się tu klasy obiektów używanych do wyświetlania danych użytkownikowi, takie jak: Patient, Doctor, Appointment

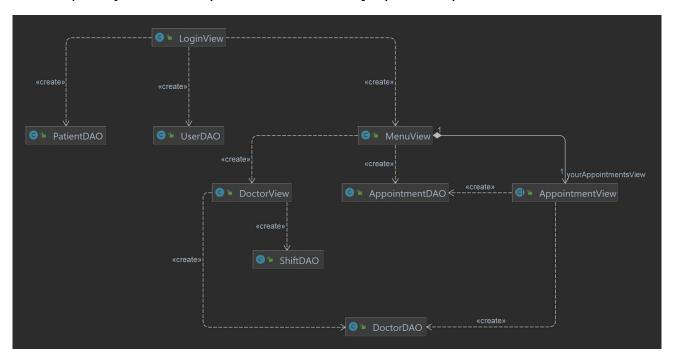
DAO – znajdują się tu klasy służące do obsługi bazy danych, takie jak połączenia z nią oraz pobieranie czy zapis obiektów klas należących do paczki Model z/do bazy danych.

Vlew – odpowiada za interfejs graficzny i obsługę zdarzeń z nim związanych.

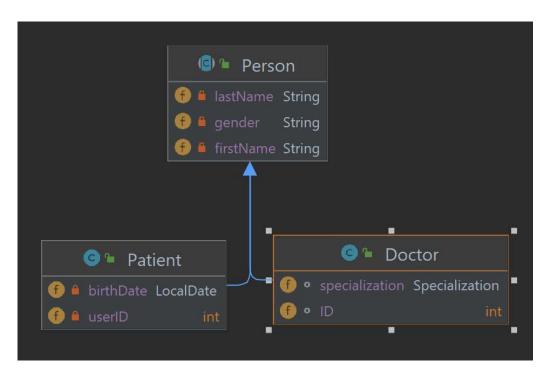
Schematy niektórych klas i zależnośći między nimi



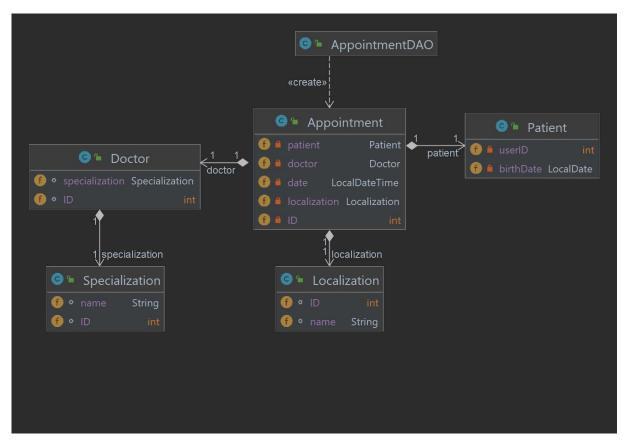
Powyższy schemat przedstawia w uproszczony sposób działanie programu. Klasa Main tworzy obiekt klasy odpowiadającej za logowanie, która z kolei umożliwia rejestrację bądź przejście do głównego widoku aplikacji. Główny widok aplikacji umożliwia przemieszczanie między niektórymi widokami



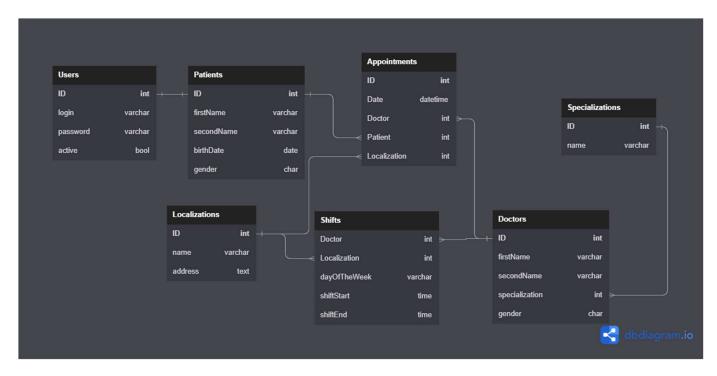
Powyższy schemat przedstawia to, z których bazodanowych klas korzystają poszczególne elementy widoku.



Klasy Patient i Doctor dziedziczą po abstrakcyjnej klasie Person



Powyższy schemat przedstawia tworzenie najbardziej złożonej klasy występującej w modelu aplikacji – wizyty. Wizyta posiada przypisanego pacjenta(lub null – jeżeli jest wolna), doktora, datę i godzinę rozpoczęcia, lokalizację oraz unikalne ID.



Schemat pokazujący tabele w bazach danych, ich pola oraz relacje między nimi.