**ΣΑΚΕΛΛΑΡΙΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ 174935**

**ΕΡΓΑΣΙΑ 2019 ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΜΗΧΑΝΗΣ**

**ΠΡΟΛΟΓΟΣ**

Αρχικά η εργασία μου στηρίζεται πάνω στο 6ο εργαστηριακό μάθημα της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου μηχανής. Επέλεξα το συγκεκριμένο θέμα μιας και ήταν κάτι που μου είχε μείνει από το εργαστήριο.

**ΕΡΓΑΛΕΙΑ**

Για αυτή την εργασία έκανα χρήση διάφορων εργαλείων. Αρχικά ως IDE έκανα χρήση του IntelliJ Idea μιας και είναι το IDE που με έχει βολέψει εξαιτίας των εύκολων και χρήσιμων shortcuts που μου παρέχει, ενώ ταυτόχρονα υποστηρίζει όλα τα νέα Version της Java, σε αντίθεση με άλλα IDE (όπως NetBeans), ωστόσο η χρήση JavaFx με το IntelliJ με δυσκόλεψε περισσότερο απ’ότι θα ήθελα.

Επιπλέον χρησημοποίησα το SceneBuilder για να σχεδιάσω το UI της εφαρμογής, το οποίο οποίο δημιουργεί ένα αρχείο FXML, το οποίο μπορώ μέσω Java να το τροποποιήσω με όποιον τρόπο θέλω εάν χρειαστεί.

**ΕΦΑΡΜΟΓΗ**

Το src της εφαρμογής μου αποτελείται από το module-info.java το οποίο παρέχει μονάχα ένα module το javafxtest το οποίο λέει στην εφαρμογή ότι απαιτεί javafx.fxml και javafx.controls για να λειτουργήσει, καθώ και ότι ανοίγει το αρχειο sample.fxml.

Επιπλέον στην εφαρμογή έχουμε το sample.fxml, που δημιουργήθηκε μέσω του SceneBuilder, και αποτελείται από διάφορα Elements. Αρχικά υπάρχουν όλα τα απαραίτητα imports, όπως για παράδειγμα το javafx Button ή το javafx TextField. Έπειτα ακολουθεί ένα GridPane που είναι ουσιαστικά το μέρος στο οποίο χτίζεται όλη η εφαρμογή, επίσης το GridPane έχει κάποια στοιχεία, όπως alignment=”center” το οποίο στοιχίζει τα κείμενα της εφαρμογής στη μέση. Έπειτα ανοίγει ένα Pane, το οποίο έχει στο εσωτερικό του Τα 2 Tabs, ένα για την Φόρμα Παραγγελίας, και ένα για την Συνολική Παραγγελία. Το καθένα από αυτά τα Tabs, έχει στο εσωτερικό του άλλα αντίστοιχα στοιχεία, όπως διάφορα Label τα οποία έιναι τα διάφορα Text που βρίσκονται στην εφαρμογή, ένα ListView που μας παρέχει τις επιλογές των διάφορων φαγητών και ένα ComboBox που μας παρέχει τις τα διάφορα Αναψυκτικά-Ποτά. Επιπλέον έχουμε 2 Spinner, ώστε ο χρήστης να επιλέγει την ποσότητα των επιλεγμένων φαγητών ή ποτών, και ένα Button το οποίο προσθέτει τα επιλεγμένα τρόφιμα στο 2ο Tab. Το 2ο Tab μας παρέχει την συνολική παραγγελία σε ένα Table, που χωρίζεται σε 3 κατηγορίες, Προϊόν, Ποσότητα και Κόστος ανά Μονάδα. Τέλος υπάρχει ένα TextField που δείχνει το συνολικό κόστος της παραγγελίας.

Επίσης υπάρχει το αρχείο Main.java, που δίνει στο αρχείο που αρχικά δίνει το Path του sample.fxml στο root, δίνει τον τίτλο «DIORTHWSI EDW» στο Application, και δίνει το Height & Width στο root (που στην δική μου περίπτωση είναι 500px x 500px) ενώ στο τέλος εμφανίζει το application.

Ταυτόχρονα υπάρχει η κλάση Paraggelia, την οποία απαρτίζουν διάφορες μεταβλητές (eidos, posotita, kostosTemaxiou, kostosTemaxiwn), και κάθε προϊόν που προστίθεται στο καλάθι, έχει αυτές τις τιμές. Το eidos αντικατοπτρίζει το είδος του φαγητού (πχ γύρος, σουβλάκι κτλ), το posotita τον αριθμό των τεμαχίων που έχει επιλεχθεί για το συγκεκριμενο προϊόν (πχ, ποσότητα για Σουβλάκια = 5, 3, 100), το kostosTemaxiou που μας δίνει το κόστος του προϊόντος για κάθε μία μερίδα (πχ, κόστος ανά μερίδα Γεμιστών = 5), καθώς και το kostosTemaxiwn που προκύπτει από τον πολλαπλασιασμό του κόστους τεμαχίου, με την ποσότητα των τεμαχίων.   
Την ίδια στιγμή υπάρχει ο δομητής της Paraggelias, ο οποίος παίρνει 3 τιμές (για τα eidos, posotita, kostosTemaxiou), και υπολογίζει την 4η (kostosTemaxiwn), μέσω της μεθόδου ypologismosKostousTemaxiwn που κάνει τον πολλαπλασιασμό που προαναφέρθηκε προηγουμένως, ενώ ακολουθούν getters για όλες τις μεταβλητές μιας και είναι απαραίτητοι για την προσθήκη μεταβλητών στο Table.

To Controller, είναι η κλάση στην οποία συμβαίνει το μεγαλύτερο ποσοστό του κώδικα. Αρχικά υπάρχουν τα imports, τα οποία γίνονται με κάθε μία νέα προσθήκη ενός νέου Resource ή Action της javafx. Πχ για την προσθήκη ενός event όπως το onclick, σε ένα κουμπί, πρέπει να γίνει το αντίστοιχο import που στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι το javafx.scene.input.MouseEvent. Μετά ακολουθούν τα