### ADMINISTRARE AUTO

#### BRUMĂ SEBASTIAN

Anul II, Grupa 3123-B

2020-2021

Facultatea de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor, USV

Proiect de laborator realizat la disciplina

Programarea interfețelor utilizator

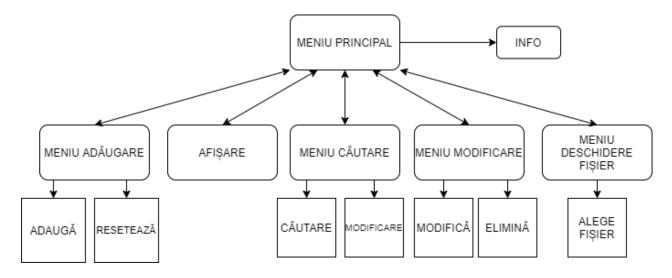
#### 1. Descrierea temei

Scopul acestui proiect a fost realizarea unui program de administrare a informațiilor unor autoturisme, programul poate realiza afișarea, adăugarea, modificarea, eliminarea și căutarea unor informații despre un autoturism, acesta fiind dedicat personalului administrativ.

Prin deschiderea programului se va afișa interfața meniului principal care conține opțiunile descrise mai sus. La acționarea butoanelor din meniul principal se vor creea noi ferestre care oferă utilizatorului posibilitatea de adăugare sau de prelucrare a informațiilor despre autoturisme.

Keywords: administrare, autoturism, interfață

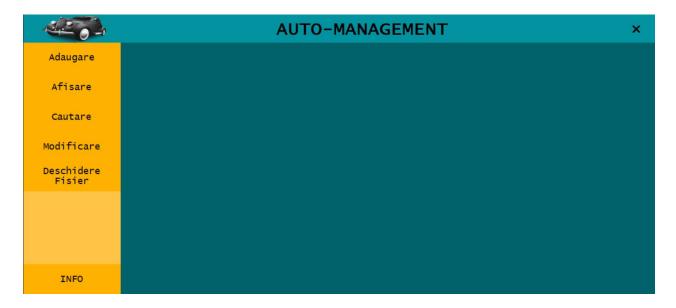
## 2. Detalii de implementare



Programul conține clasa de bază CarClass, cu ajutorul căreia se pot construi obiecte de tip autoturism având informații precum marcă, model, putere etc. Aceste obiecte sunt prelucrate cu ajutorul unor liste generice de tipul List<Car>, salvarea informațiilor și preluarea acestora se face cu ajutorul unui fișier de tip .txt.

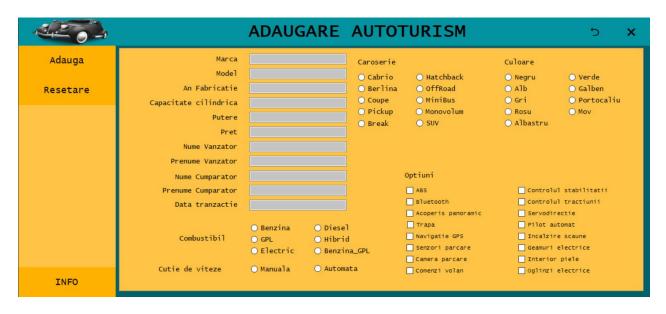
# 3. Manual de utilizare

La prima deschidere a programului se va afișa următoarea pagină de început.



Această pagină reprezintă meniul principal al programului unde se gasesc butoanele ce deschid meniurile de prelucrare a datelor.

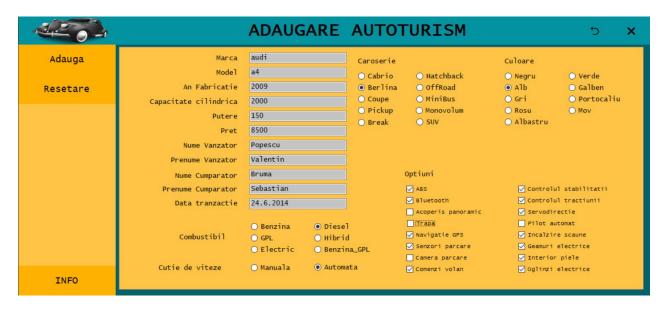
La apăsarea butonului "Adaugare" va apărea următorul meniu.



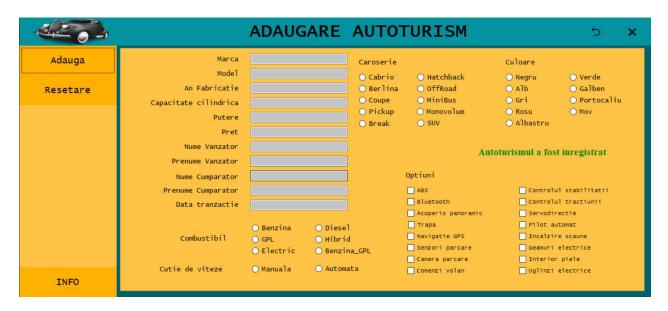
Suceava, iunie 2021

În acest meniu se vor introduce datele autoturismului.

#### De exemplu:



Pentru a înregistra datele introduse despre autoturism se apasă butonul "Adauga" din stânga.

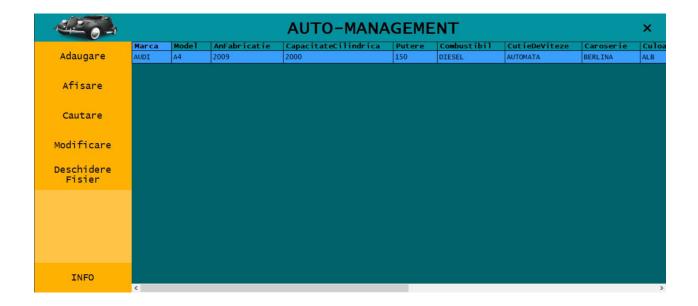


În cazul în care datele introduse sunt invalide, programul va afișa câmpul/câmpurile care trebuie modificate pentru o înregistrare corectă a datelor și un mesaj de eroare.



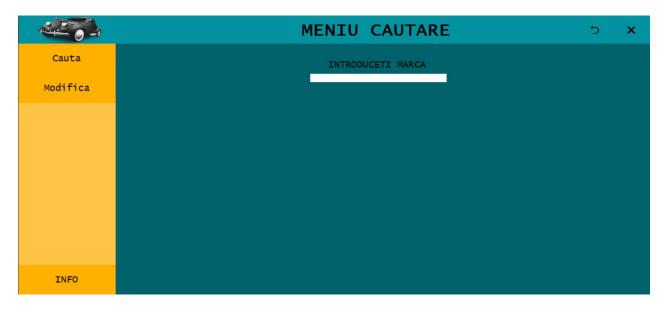
Butonul "Resetare" resetează toate câmpurile vizibile.

Butonul "Afisare" va afișa o listă cu toate autoturismele introduse in program.



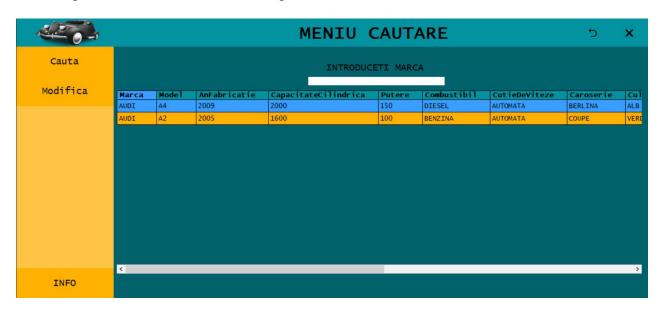


Butonul "Cautare" deschide următorul meniu:



În acest meniu putem căuta o mașină după marca dorită.

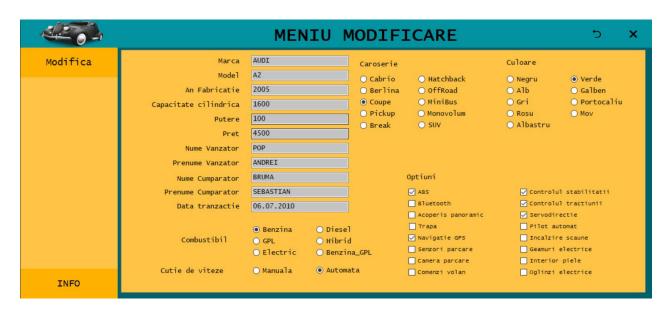
De exemplu dacă introducem "audi" va apărea următoarea listă:



Dacă marca nu există înregistrată în program va apărea mesajul "Marca inexistenta".



Dacă avem un autoturism selectat din lista rezultată după cautarea dorită, putem să acționăm butonul "Modifica", acest buton va deschide meniul în care se pot modifica câmpurile autoturismului selectat.

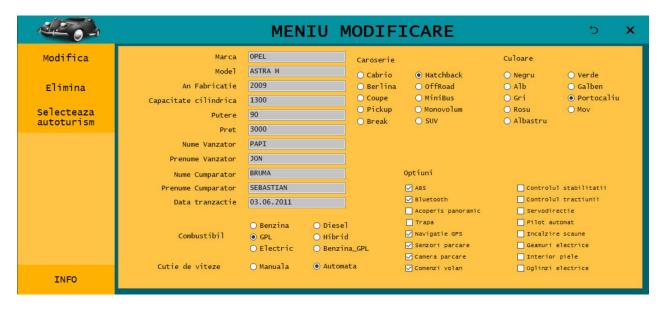


Suceava, iunie 2021

În meniul principal mai există un buton de "Modificare", la apăsarea acestui buton apare o listă cu toate autoturismele înregistrate.

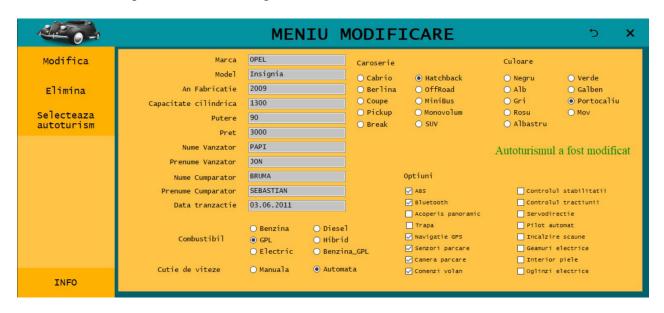


Acționând dublu-click pe un element din această listă, programul va oferi posibilitatea de editare a câmpurilor, eliminare a unui autoturism sau de a selecta un alt autoturism.



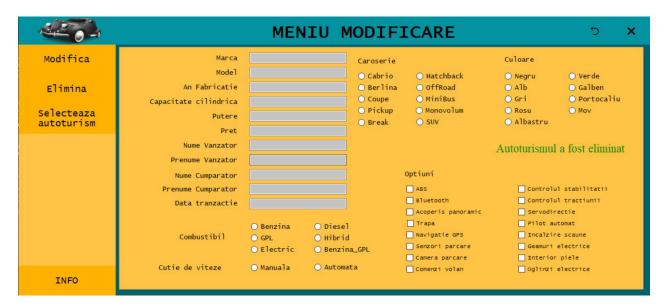
Suceava, iunie 2021

Voi modifica câmpul "model" în "Insignia".

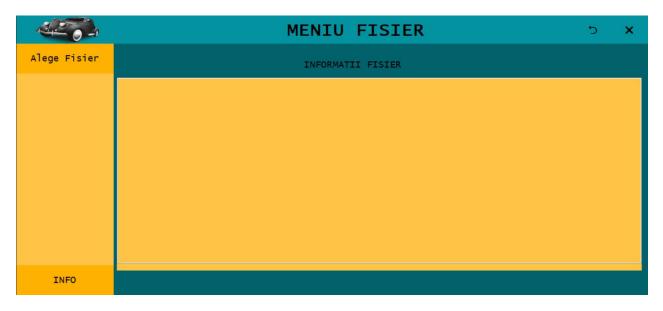




Apăsarea butonului "Elimina" va șterge informația despre autoturismul selectat și va afișa mesajul corespunzător.



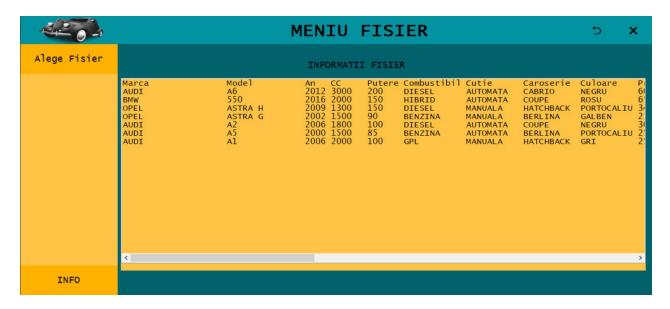
Butonul "Deschide Fisier" din meniul principal deschide următoarea fereastră:



În această fereastră putem apăsa pe butonul "Alege Fisier", următorul pas este să deschidem un fișier care conține date conform informațiilor generate de program.



Datele din fișierul .txt vor fi citite și afișate sub formă de tabel.





Butoanele afișate in partea dreaptă sunt butoanele ce realizează revenirea la fereastra inițiala, respectiv închiderea programului.



# 4. Bibliografie

 $\underline{https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/}$ 

https://stackoverflow.com/