**Podział zadań: wypożyczalnia samochodów**

**Członkowie zespołu:**

**Laura Morawska**

**Filip Głogowski**

**Damian Grochowiec**

**Zuzanna Bosak**

Etap 1: Podstawy projektu

1. Zuza: Analiza wymagań/logika

- Przeanalizowanie wszystkich wymagań i przygotowanie listy funkcji, które powinny być dostępne w systemie wypożyczalni samochodów.

- Przenalizowanie i stworzenie listy klas jakie powinny znajdować się w naszym programie oraz jakie pola i właściwości powinny zawierać

- Przygotowanie dokumentacji wymagań

2. Damian: Projekt klas abstrakcyjnych/bazowych i interfejsów

- Stworzenie podstawowej struktury klas w języku C#, uwzględniając własne interfejsy i klasy abstrakcyjnych

- Utworzenie podstawowych klas

- Dodanie własnych wyjątków

3. Filip: Projekt klas agregujących

- Stworzenie klas agregujących

- Dodanie własnych wyjątków

- Utworzenie delegatów

4. Laura: Diagram UML

- Przygotowanie diagramu UML dla klas systemu.

Etap 2: Implementacja podstawowych funkcji

5. Laura: Implementacja kolekcji i interfejsów ICloneable, IComparable, IEquatable

- Zaimplementowanie kolekcji, której używamy w projekcie.

- Wykorzystanie interfejsów ICloneable, IComparable, IEquatable w odpowiednich klasach.

- Dodanie własnych wyjątków

6. Damian: Obsługa plików

- Implementacja odczytu i zapisu danych do/z pliku w formacie JSON.

- Przetestowanie funkcji zapisu i odczytu.

Laura

- Implementacja odczytu i zapisu danych do/z pliku w formacie XML

- Przetestowanie funkcji zapisu i odczytu.

Etap 3: GUI i testy jednostkowe

7. Laura: Interfejs graficzny (GUI)

- Stworzenie prostego interfejsu graficznego (GUI) przedstawiającego podstawowe funkcje systemu.

8. Zuza: Testy jednostkowe

- Stworzenie testów jednostkowych dla kluczowych klas systemu.

- Zapewnienie, że testy pokrywają wszystkie istotne przypadki użycia.

Etap 4: Rozbudowany interfejs i elementy dodatkowe

9. Zuza: Graficzne rozbudowanie interfejsu graficzny (GUI)

- Rozwinięcie interfejsu graficznego

- Wzbogacenie szaty graficznej, dodanie kolorów, ramek itp

10. Damian: Baza danych

- Dodanie obsługi bazy danych SQL do zapisu/odczytu danych.

11. Filip: Dodatkowe elementy

- Implementacja dodatkowych elementów, takich jak animacje, dźwięki, gif-y.

12. Wszyscy: Obsługa wyjątków

- Dodanie odpowiednich komunikatów zapewniających łatwą obsługę programu i zapobieganie „głupim” kliknięciom

Etap 5: Finalne poprawki i dokumentacja

13. Zuza: Dokumentacja

- Napisanie dokumentacji technicznej

14. Zuza: Instrukcja obsługi

- Przygotowanie pełnej instrukcji obsługi systemu w formie PDF.

15. Laura: Raport i GitHub

- Napisanie raportu opisującego projekt, w tym indywidualne wkłady każdego członka zespołu oraz utworzenie repozytorium publicznego na GitHubie