# Образовательная программа «Бизнес-информатика»

Бакалавриат 1-й курс

# Пояснительная записка к контрольному домашнему заданию по дисциплине «Программирование»

Студента Кузьминой Любови ББИ164

#### 1. Тема проекта:

информационная система по продаже объектов недвижимости

#### Адрес репозитория:

https://github.com/KuzminaLyubov

#### 3. Функционал программы с точки зрения пользователя:

программа позволяет легко искать, просматривать, добавлять, редактировать и удалять различные объекты недвижимости вместе с их изображениями и владельцами. Программа работает в двух режимах: в режиме просмотра и поиска по базе данных недвижимости для неавторизованных пользователей, а также в режиме добавления, редактирования и удаления данных для администраторов системы.

## 4. Используемые технологии и библиотеки:

- .NET Framework v4.5.2 платформа Microsoft для построения приложений
- Windows Presentation Foundation (WPF) система построения графических приложений для Microsoft Windows
- Entity Framework v6.1.3 объектно-ориентированная технология Microsoft для доступа к базе данных.
- SQL Server 2016 Developer Edition база данных Microsoft, бесплатная однопользовательская версия для разработчиков
- Microsoft Visual Studio Community 2015 бесплатная среда разработки под платформу .NET

## 5. Интерфейс программы:

позволяет искать, отображать, добавлять, редактировать и удалять объекты недвижимости и их основные свойства, добавлять или удалять изображения объектов недвижимости, а также добавлять, редактировать и удалять владельцев недвижимости. Работает с файловой системой для импорта изображений, и с базой данных SQL Server для хранения информации. Для постраничной навигации между страницами используется объект WPF Page по аналогии с мобильными приложениями.

Основные экраны приложения:

Вход в систему	_	-	×
	Логин администратора: admin		
	Пароль администратора:		
	Вход в систему		
	В режиме чтения		

Рис.1 Авторизация администратора системы либо вход в режиме чтения

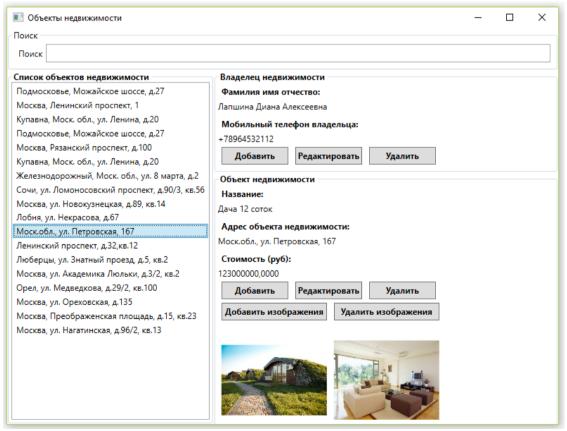


Рис.2 Выбор из списка объектов недвижимости слева, отображает свойства выбранного объекта вместе с его владельцем и изображениями справа

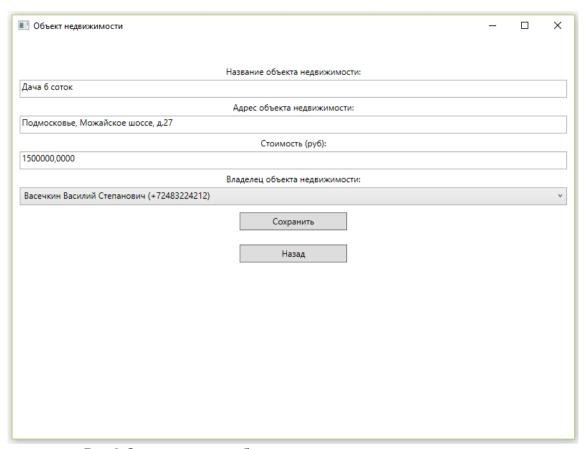


Рис.3 Страница для добавления нового или редактирования выбранного объекта недвижимости

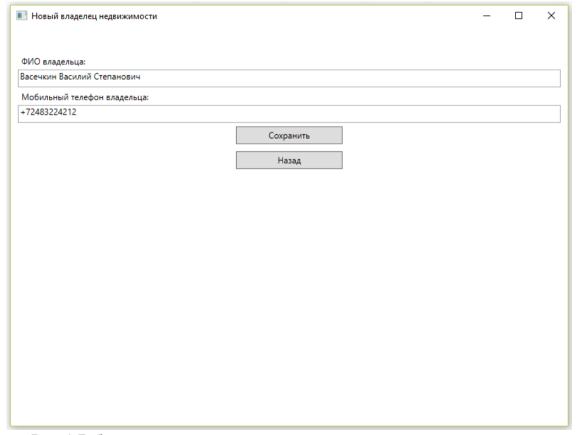


Рис. 4 Добавление нового владельца или редактирование существующего

Поиск Лю  Список объектов недвижимости  Люберцы, ул. Знатный проезд, д.5, кв.2  Москва, ул. Академика Люльки, д.3/2, кв.2	🔳 Объе	кты недвижимости
Список объектов недвижимости Люберцы, ул. Знатный проезд, д.5, кв.2	Поиск	
Люберцы, ул. Знатный проезд, д.5, кв.2	Поиск	лю
	Список	бъектов недвижимости
Москва, ул. Академика Люльки, д.3/2, кв.2	Люберц	ы, ул. Знатный проезд, д.5, кв.2
	Москва,	ул. Академика Люльки, д.3/2, кв.2

Рис. 5 Динамическое обновление результатов поиска

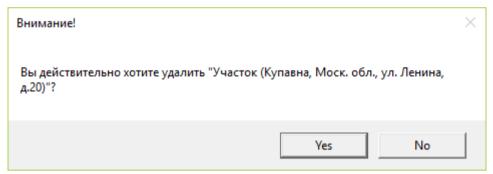


Рис. 6 Предупреждение перед удалением сущности

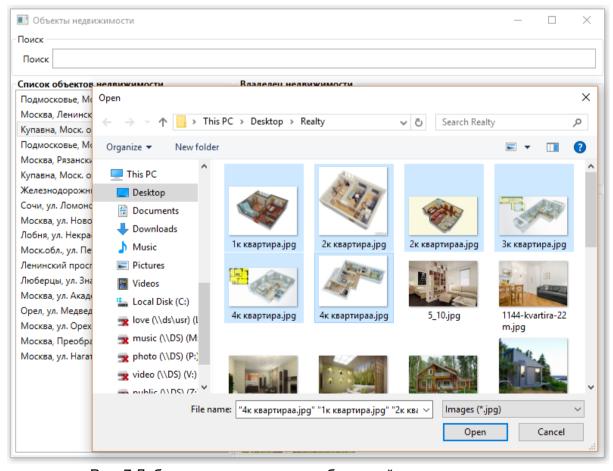


Рис. 7 Добавление нескольких изображений одновременно

#### 6. Состав классов с кратким описанием каждого класса:

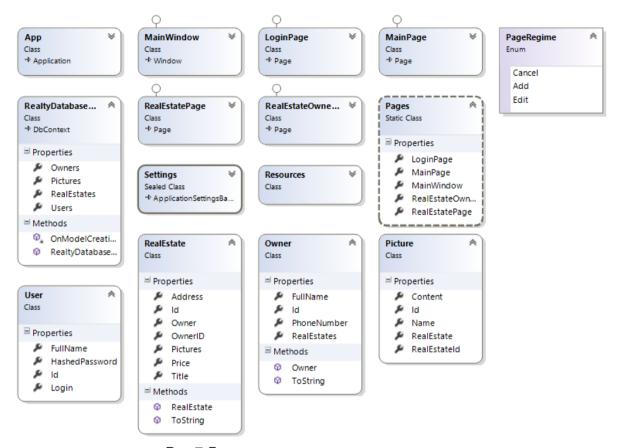


Рис.7 Диаграмма классов приложения

Класс **Арр** – для старта приложения WPF

Класс **MainWindow** – главное окно WPF приложения, подключается к базе данных, загружает и сохраняет объекты в базу данных. Является хостом для страниц (Page) приложения.

Класс **Pages** – статический класс-помощник для облегчения навигации между страницами приложения.

Класс LoginPage – определяет режим запуска приложения в режиме чтения или в режиме администратора. При вводе логина и пароля администратора, вычисляется хэш пароля и сравнивается с хешем соответствующего логина администратора в базе данных. При совпадении хешей, запускает приложение в режиме администратора (авторизованная зона), либо запускает приложение в режиме чтения по нажатию на соответствующую кнопку.

Класс **MainPage** – основная страница приложения. Осуществляет возможность выбора из списка объектов недвижимости, отображает свойства выбранного объекта вместе с его владельцем и изображениями. Обеспечивает динамическое

обновление результатов поиска по подстроке адресов. В авторизованной зоне позволяет вносить изменения в объекты с последующим сохранением результатов в базу данных. В режиме чтения кнопки, относящиеся к соответствующим сущностям, такие как: удалить/редактировать/добавить, не доступны.

Класс **RealEstatePage** – работает в авторизованной зоне, является страницей, на которой добавляются новые или редактируются существующие объекты недвижимости и их основные свойства, такие как: название, адрес, стоимость, а также осуществляется привязка к владельцу недвижимости.

Класс **RealEstateOwnerPage** – работает в авторизованной зоне, является страницей, на которой добавляются новые или редактируются существующие владельцы недвижимости и их основные свойства, такие как: ФИО и телефон.

Перечисление **PageRegime** (Add,Edit,Cancel) – используется для выбора режимов обновления объектов-сущностей в классах RealEstatePage и RealEstateOwnerPage.

Класс-сущность **User** – entity класс, содержащий данные о пользователе системы, используется при авторизации пользователей – администраторов системы по логину и паролю при поиске в базе данных.

Класс-сущность **Owner** – entity класс, содержащий данные о владельце недвижимости, используется при отображении владельца недвижимости, а также для заведения или редактирования новых владельцев недвижимости.

Класс-сущность **RealEstate** – entity класс, содержащий данные о недвижимости, используется при отображении списка объектов недвижимости, отображении выбранного объекта недвижимости, а также для заведения или редактирования новых объектов недвижимости.

Класс-сущность **Picture** – entity класс, содержащий данные об изображении недвижимости, используется для визуального представления объекта недвижимости в приложении.

Класс **RealtyDatabaseEntities** – автосгенерированный класс созданный инфраструктурой EntityFramework для работы с базой данных.

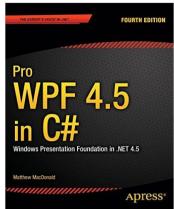
Класс **Settings** – автосгенерированный класс для работы с настройками приложения.

Класс **Resources** – автосгенерированный класс для работы с ресурсами приложения.

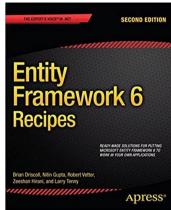
# 7. Список использованных источников (включая интернет-ресурсы)

- https://stackoverflow.com/
- https://msdn.microsoft.com
- <a href="https://habrahabr.ru/">https://habrahabr.ru/</a>
- https://professorweb.ru/my/entity-framework/6/level1/

- https://professorweb.ru/my/WPF/base\_WPF/level1/info\_WPF.php
- https://metanit.com/sharp/wpf/
- https://metanit.com/sharp/entityframework/
- http://www.apress.com/us/book/9781430243656



<a href="http://www.apress.com/us/book/9781430257882">http://www.apress.com/us/book/9781430257882</a>



• <a href="https://www.amazon.com/Microsoft-Server-Fundamentals-Developer-Reference/dp/0735658145">https://www.amazon.com/Microsoft-Server-Fundamentals-Developer-Reference/dp/0735658145</a>

