

Wyższa Szkoła Bankowa

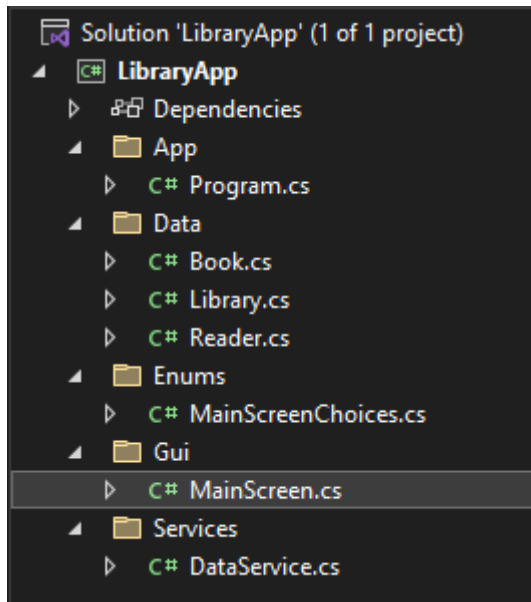
Programowanie Obiektowe

1. Sofia Yevzhenko, Yelyzaveta Kondratiuk
2. 144387, 143661
3. l2843554@gmail.com , evzenkosofia@gmail.com
4. 05.09.2023
5. <https://github.com/Liz2210/APP-4>

Zadanie nr 5

Zdecydowaliśmy się wykonać piąte zadanie.

Na zdjęcie widzimy strukturę projektu:



Główne ciekawe pliki, które nas interesują to [Book](#), [Library](#), [Reader](#) i [DataService](#).

Library:

```
public class Library
{
    /// <summary>
    /// Ctor and Properties
    /// </summary>
    21 references
    public List<Book>? Books { get; set; } = new List<Book>();
    7 references
    public List<Reader>? Readers { get; set; } = new List<Reader>();

    #region Public Methods

    /// Method used to display all books from library
    1 reference
    public void ShowAllBooks()...

    /// Method used to add book from library
    1 reference
    public void AddBook(Book newBook)...

    /// Method used to delete book from library
    1 reference
    public void RemoveBooks(string? isbnBookAsString)...

    /// Method used to lend book from library
    1 reference
    public void LendBook(string? isbnBookAsString)...

    /// Method used to return book from library
    1 reference
    public void ReturnBook(string? isbnBookAsString)...
```

Book:

```

public class Book
{
    /// <summary>
    /// Properties
    /// </summary>
    #region Properties
    2 references
    public string? Title { get; set; }
    2 references
    public string? Author { get; set; }
    10 references
    public long? ISBN { get; set; }
    6 references
    public bool? IsAvailable { get; set; }
}

```

Reader:

```

public class Reader
{
    /// <summary>
    /// Properties
    /// </summary>
    4 references
    public string? Name { get; set; }
    4 references
    public List<Book>? BorrowedBooks { get; set; }
}

```

DataService:

```

public static class DataService
{
    #region Static Methods

    /// Method used to read json file
    2 references
    public static Library Read(string jsonPath)...

    /// Methods used to write json file
    1 reference
    public static void Write(Library library, string jsonPath)...

    #endregion // Static Methods
}

```

Rozdział 2 - Funkcjonalność

Program pozwala nam:

1. Dodać książkę
2. Wyświetlić wszystkie książki
3. Usunąć książkę
4. Przekazać książkę czytelnikowi
5. Zwrot książki przez czytelnika
6. Zapis i odczyt danych z pliku json