

## OOP Eksamensopgave 2017.

Lukas Rønsholt

20166653

Software, Aalborg Universitet.

C# version af F-klubbens stregsystem.

Projektet er bygget op med et klasse bibliotek som indeholder selve stregsystemet, samt bruger og produkt filer, og en konsol applikation som referer til klasse biblioteket. Og man kan derved nemt tilføje flere UI's ved at lave en klasse i UI'en som implanterer bibliotekets UI interface.

Der er blevet stillet 2 filer til rådighed med opgaven som indeholder de eksisterende brugere og produkter, det er antaget at alt data i filerne overholder navngivningen. Der bliver også set bort fra de givet id's i filerne, bruger og produkter bliver i stedet givet et id af programmet under indlæsningen.

Programmet understøtter ikke data-persistens, dette kunne gøres ved enten at bruge en database fremfor .csv filer. Ved brug af en database kan der redigeres i den enkle række, fremfor ved brug af filer der skal læse hele. En måde data-persistens kunne understøttes med filer, ville være at lave 2 streamwriters, så der bliver indlæst og skrevet efter hinanden. Derved behøves hele filen ikke at blive læst ind i programmets hukommelse, hvilket kan være nyttigt ved større filere.

Transaktions id er baseret på hvilken tid transaktionen blev udført på, samt hvilket nummer transaktion er, baseret på hvor i rækkefølgen transaktionen er. Dette gør det muligt at genstarte programmet uden at skabe to ens id's.

Konsol applikationen gør brug af NuGet pakken Costura.Fody, hvilket embeder projektet ressourcer ind i .exe filen. Hvilket gør det muligt at køre .exe filen uden at bekymre sig om at have de tilhørende DDL filer i samme bibliotek som .exe filen.

[Kilder og hjælp brugt til løsningen.](#)

[msdn.microsoft.com](https://msdn.microsoft.com)

[stackoverflow.com](https://stackoverflow.com)