# **Projektrapport**

Forberedelse

Vi startede projektet med at udarbejde vores kravsspecifikation med en domain model, use case diagrammer for hele projektet og for, hvad vi kunne nå at implementere på de to uger. Vi udarbejdede dertil mock ups til vores grafiske brugergrænseflade.

Vi valgte at fokusere på at lave use casen med ”Create membership” i første uge og lave use casen med ”Collect fee” i anden uge.

Da vi påbegyndte vores projekt i NetBeans, oprettede vi de klasser, vi skulle bruge, ud fra vores domain model og udvalgte use cases. Vi har haft fokus på at navngive klasser og metoder for at gøre det letlæseligt for andre, der skal kunne forstå koden og eventuelt arbejde videre med den.

Vi har fokuseret på at kunne demonstrere vores projekt visuelt via en grafisk brugergrænseflade. Det er muligt at trykke ind på de tre menuer fra hovedmenuen, hhv. ”Membership”, ”Fee” og ”Coach”, men man kan kun trykke videre på de metoder, vi har arbejdet videre med, hhv. ”Create membership” og ”Colect fee”. Vi har dog også tastet priser for medlemskab ind på ”View prices” under ”Fee” som hardcode ud fra opgaveformuleringen.

1. milepæl – Create membership

”Create membership” er et use case, der er til formanden i svømmeklubben. Vi udarbejdede en Controller-klasse, hvori vi lavede en metode kaldet createMember(), der returnerer et medlem fra Member-klassen. Når formanden opretter et nyt medlem, bliver medlemmet tilføjet til en Arrayliste kaldet list, og til en fil kaldet DolphinMembers.txt på hans computer. Dette sker inde i vores FileHandler-klasse.

Måden hvorpå træneren kan oprette et medlem er via den grafisk brugergrænseflade.

Brugergrænsefladens hovedmenu og undermenuer er vist som mock ups i vores kravsspecifikation på side 4-6. Træneren kan oprette et member ved at trykke på ”Membership” og dernæst ”Create membership”. Ved ”Create membership” skal træneren angive id nummer, navn, fødselsdag og status på medlem. Et medlem betaler ved indmeldelse, så derfor er bliver medlemmet registreret som at have betalt, når medlemmet melder sig ind.

Vi har dertil lavet en test-klasse til createMembership().

2. milepæl – Collect fee

”Collect fee” er et use case til kassereren i svømmeklubben. Kassereren kan registrere om et medlem har betalt sit kontingent via brugergrænsefladen ved at trykke på ”Fee” og dernæst ”Collect Fee”. Her har kassereren mulighed for at taste et medlems idnr. ind i et søgefelt. Når han søger, vil medlemmets navn fremgå, og kassereren har mulighed for at se, om der er betalt for medlemskab (her er der markeret i RadioButton) eller han kan markere i RadioButton ved betaling i klubben og trykke gem. Når et medlem betaler for sit medlemskab, bliver medlemmet gemt i en ny fil via en metode i vores FileHandler kaldet updateFile().

Vi har også lavet en test-klasse til metoden getPaymentPerAge(), der tester om kontingentet passer i forhold til medlemmets alder.