**Съдържание**

**1. Въведение**

**2. Използвани технологии – програмни езици, библиотеки /кратко описание на Entity Framewok, какви възможности предоставя; Windows Forms/**

**3. Описание на приложението**

**3.1. Кратко описание**

**3.2. Основни функции – описание на възможностите на вашата програма**

**3.3. Основни модули и връзки между тях**

**4.    Архитектура на проекта. Реализация.**

**4.1. Бази данни – описание на използвани класове /entity/, таблици, име на базата данни, подход /CodeFirst или DatabaseFirst/, dbContext, снимка на структурата на БД, с връзките между таблиците, вид на връзките**

**4.2. Потребителски интерфейс – описание на всички windows форми, които**

**сте създали, снимки на формите /до 3 бр./**

**4.3. Бизнес слой  - описание на класовете и техните методи за реализиране на CRUD операциите.**

**5.   Заключение /бъдещо развитие на проекта/**

**1. Въведение**

Целта на формичката е да помага на хората да намарят книгата която те искат да четат и да го правят онлайн. Има собствена потребителска система, но тя още няма полза понеже формичката не е завършена и няма време да я завърша, общо взето потребителската система е безполезна, ако не се полза за заемането на книга, което не е направено кой знае колко добре, но си върши работата.



**2. Използвани технологии – програмни езици, библиотеки /кратко описание на Entity Framewok, какви възможности предоставя;**

**Windows Forms/**

**Какво е Entity Framework?**

Entity Framework е набор от технологии в ADO.NET, които поддържат разработването на софтуерни приложения, ориентирани към данни. Архитектите и разработчиците на приложения, ориентирани към данни, се борят с необходимостта да постигнат две много различни цели. Те трябва да моделират обектите, връзките и логиката на бизнес проблемите, които решават, и трябва също да работят с машините за данни, използвани за съхраняване и извличане на данните. Данните могат да обхващат множество системи за съхранение, всяка със собствени протоколи; дори приложения, които работят с една система за съхранение, трябва да балансират изискванията на системата за съхранение спрямо изискванията за писане на ефективен и поддържаем код на приложение.

**Какво е Windows Forms?**

Windows Forms (WinForms) е безплатна библиотека с графични (GUI) класове с отворен код, включена като част от Microsoft .NET, .NET Framework или Mono, предоставяща платформа за писане на клиентски приложения за настолен компютър, лаптоп и таблет Компютри. Въпреки че се разглежда като заместител на по-ранната и по-сложна C++ базирана Microsoft Foundation Class Library, тя не предлага сравнима парадигма и действа само като платформа за нивото на потребителския интерфейс в многослойно решение.

**Използвани технологии:**

**Windows Form „Marin's Library“ е изградено чрез платформата .NET по модел MVC.**

**Съставено е от три свързани компонента:**

●Модели (Models) - слоят с бази данни – използвам MS SQL Server и ORM технологията

Entity Framework Core;

●Views(Изгледи) - презентационният слой, изграден на основата на Windows Forms

●Контролери (Controllers) - междинният слой или слоят за обработка на данни е изграден чрез програмният език C# .

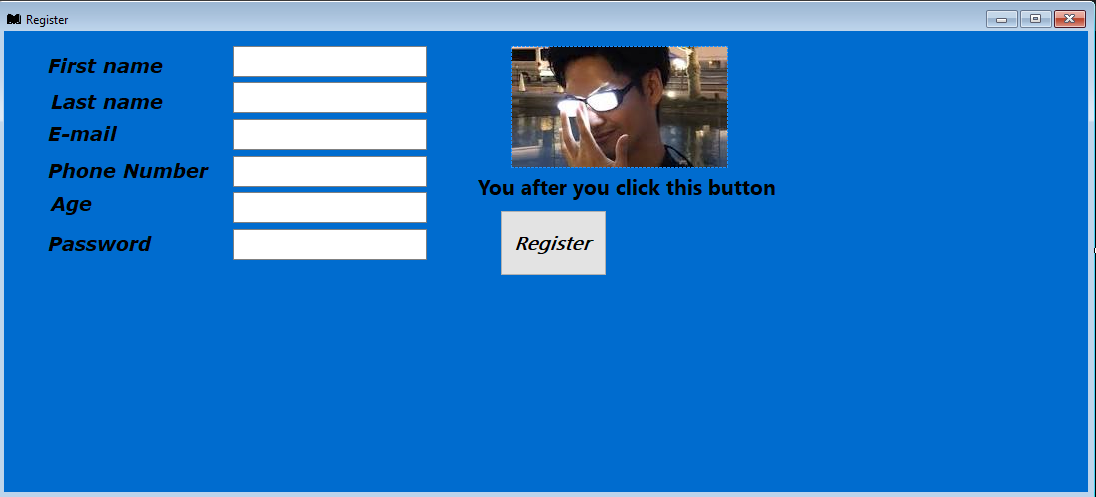
**3.Описание на приложението**

В главното меню има 5 бутона, които имат различни функции сега ще обесня как работи всяка една от тях и за какво служи:

1. **Register(Регистрация)**



Когато натиснете този бутон то ще ви пренасочи в друго меню и там ще видите следното:



Вече сте в менюто за регистрация тук можете да си направите членска карта за да заемате книгите от другото меню по късно в тази документация. Всичко което трябва да направите е да си дадете данните в текстовите кутии.

**2.Register a book(Регистрация на книга)**



Когато натиснете този бутон то ще ви пренасочи в друго меню и там ще видите следното:

Вече сте си създал/а членска карта, защо не и да допренесете на

