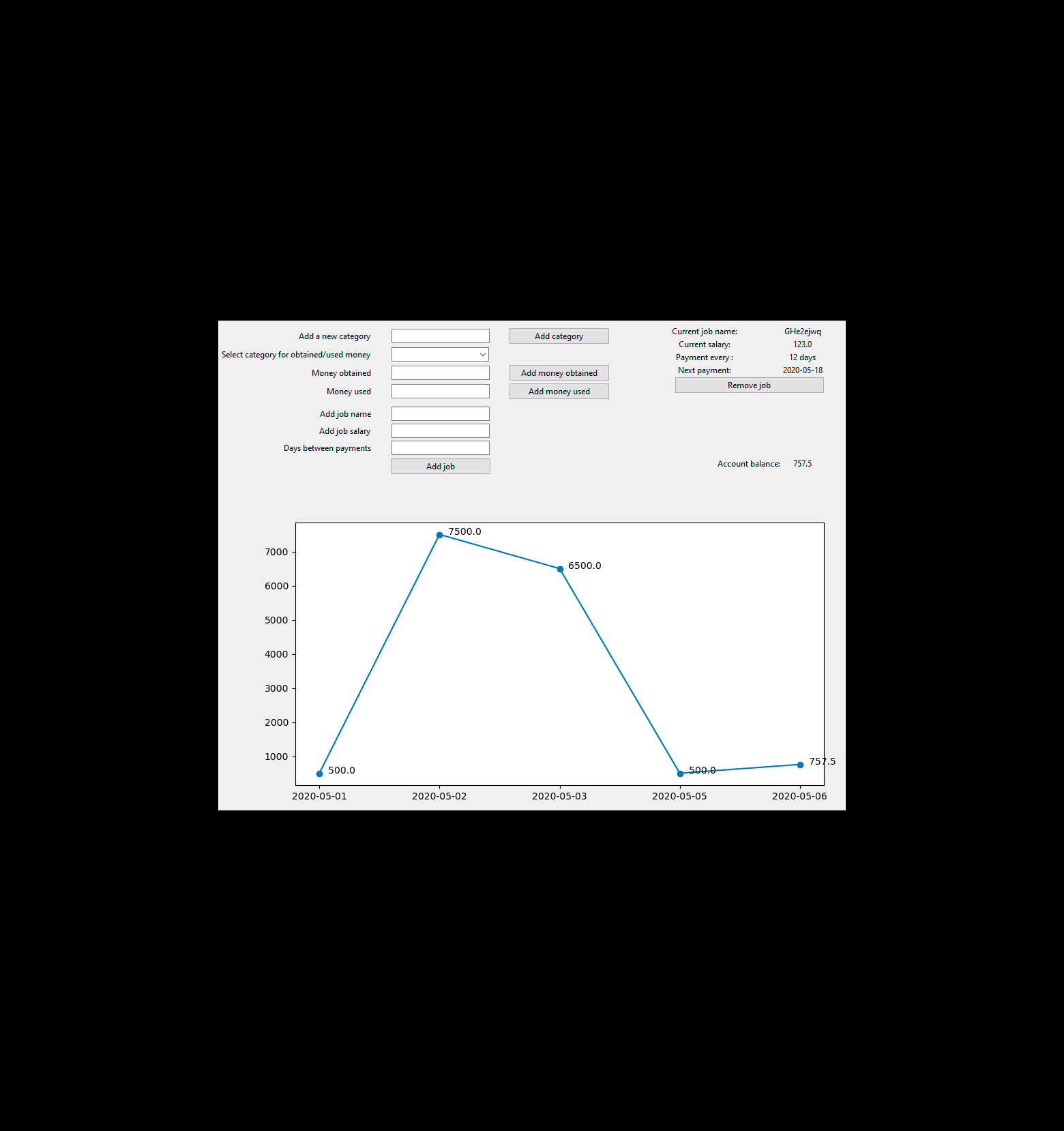
2020



Eksamensprojekt

**Max Hansen**

Odense Tekniske Gymnasium

7. maj 2020

Programmering - B

**Økonomi**

Denne synopsis indeholder udførelsen af et program

der skal hjælpe med at give et overblik over brugerens

økonomi.

# Titelblad

## Vejleder

Søren Præstegaard - SPR

## Fag

Programmering B

## Klasse og skole

3.D - Odense Tekniske Gymnasium

## Antal sider

X A4-sider

X sider à 2400 tegn, brugerhistorier og lignede dokumentation er ikke talt med.

## Dato for udlevering

11-03-2020

## Dato for aflevering

07-05-2020

# Indledning

Økonomi er et vigtigt begreb i dagligdagen som alle mennesker skal holde styr på, det kan til tider være svært at have et overblik hvor mange penge man har haft på forskellige datoer. Jeg arbejder derfor med at lave et program som har en grafisk brugerflade, som ved hjælp af en database kan hjælpe brugeren med at holde lidt styr på brugerens økonomi. I denne synopsis vil jeg dokumentere min arbejdsgang med udviklingen af programmet. Her vil jeg komme ind på de forskellige metoder fra programmeringsfaget som jeg har brugt til planlægningen og udførelsen af programmet.

Til login systemet, for at encrypte og decrypte adgangskoderne, har jeg brugt to funktioner som jeg har fundet og brugt direkte.[[1]](#footnote-1)

Koden til grafen er en kode jeg har fundet. Koden virkede dog ikke til at starte med, så jeg har ændret den, så den virker.[[2]](#footnote-2)

## Opgaveformulering

Jeg skal lave et program der kan:

* arbejde med økonomi. Heriblandt udregner kontosaldoer og vise den tilhørende kontosaldo på et Graphical User Interface (GUI).
* Programmet skal kunne gemme informationer til man åbner programmet igen.

# Planlægning af programmet

## Krav

For at kunne lave et program, så kræver det at man sætter sig nogle krav for hvad der skal være med i programmet. Kravene skal også være med til at sætte nogle rammer for hvordan programmet skal fungere når man bruger programmet som bruger. Jeg har derfor lavet 3 krav til mit program.

### Krav 1 - GUI

Programmet skal have en GUI. På programmets GUI skal brugeren blandt andet kunne indtaste hvor ofte brugeren får løn, hvor meget brugeren får i løn, hvor mange penge brugeren har brugt/fået siden sit sidste besøg. Brugeren skal til det sidste have mulighed for at kunne lave sine egne kategorier såsom ”Brændstof”, som kan opdele brugerens økonomi i kategorier som brugeren har lavet. De forskellige informationer skal være vist på GUIen og brugerens kontosaldo skal vises med en graf.

Programmets GUI skal starte med at bede brugeren om at logge ind, eller lave en konto. Derefter vil brugeren kunne komme ind og ændre sin økonomi.

### Krav 2 - Administrering af økonomi

Programmet skal kunne administrere brugernes økonomi igennem udregninger. Programmet skal kunne administrere økonomien, ved at udregne hvor mange penge der er tilbage på kontoen, hvis brugeren har brugt penge osv. Programmet skal også kunne holde styr på løn fra brugerens arbejde, hvis brugeren har tilføjet sit arbejde.

### Krav 3 - Visning af økonomi

Programmet skal via programmet GUI vise brugerens nuværende kontosaldo. Programmet skal også via programmet GUI kunne vise forløbet for brugerens kontosaldo for de datoer der er sket ændringer i brugerens kontosaldo gennem en graf. Visningen af disse økonomiske genstande skal kunne give brugeren et hurtigt overblik over sin kontosaldo igennem dagene.

## brugerhistorier

Jeg har til mit program valgt at lave 3 brugerhistorier. Brugerhistorierne vil jeg bruge til at beskrive nogle mere detaljerede krav og en beskrivelse af hvordan brugeren skal interagere med programmet. Jeg har her valgt at beskrive de 2 brugerhistorier som står for hoveddelen af mit program. I Bilag 1 har jeg den sidste brugerhistorie, som beskriver hvordan brugeren tilføjer og fjerner sit job. I afsnittet ”Udførelse af iterationer” vil jeg beskrive hvordan jeg har udført de forskellige brugerhistorier igennem forskellige iterationer.

### Brugerhistorie 1 - Login system

Denne brugerhistorie kan kun startes når programmet bliver åbnet af brugeren.

* Brugeren åbner programmet
* Programmet registrerer at brugeren ikke er logget ind og viser skærmen for login
* Hvis brugeren har en konto
  + Brugeren indtaster sit brugernavn og adgangskode i de tilhørende felter
  + Brugeren trykker på ”login”
  + Programmet logger brugeren ind og viser hovedsiden for programmet
* Hvis brugeren ikke har en konto
  + Brugeren trykker på knappen ”Don’t have an account? Sign up here”
  + Programmet viser ”Sign up” skærmen
  + Brugeren indtaster sit brugernavn, fornavn, efternavn, adgangskode, bekræftelse af adgangskode og e-mail ind i de tilhørende felter
  + Brugeren trykker på ”Create account”
  + Programmet tjekker om brugernavnet er ledigt
  + Hvis brugernavnet ikke er ledigt
    - Programmet laver en fejl, hvor der bliver beskrevet hvad fejlen er. Teksten ”username” bliver vist med rødt. Brugeren kan ændre brugernavn og prøve igen
  + Hvis brugernavnet er ledigt
    - Programmet tjekker om felterne ”password” og ”confirm password” er ens
    - Hvis felterne er ens
      * Programmet opretter brugerens konto og viser login siden
    - Hvis felterne ikke er ens
      * Programmet laver en fejl, hvor der bliver beskrevet hvad fejlen er, og felterne der er forkerte, bliver vist med rødt. Brugeren kan rette felterne og prøve igen

### Brugerhistorie 2 - Hvor mange penge har brugeren brugt eller fået

Denne brugerhistorie kan kun startes når brugeren er logget ind på programmet, og befinder sig på programmets hovedside.

* Hvis brugeren vil tilføje/fjerne penge
  + Brugeren vælger en kategori i dropdown-menuen ved ”Select category for obtained/used money”
  + Brugeren finder inputfeltet ved enten ”Money obtained” / ”Money used”, og indtaster hvor mange penge brugeren har fået / brugt
  + Brugeren trykker på knappen ”Add money obtained” eller ”Add money used”
  + Programmet tjekker om inputfeltet kun består af tal
  + Hvis feltet ikke kun består af tal
    - Programmet laver en fejl og skriver på skærmen ”Please make sure you only used numbers!”, og teksten ved inputfeltet bliver vist med rødt. Brugeren kan rette og prøve igen.
  + Hvis feltet kun består af tal
    - Programmet tjekker om brugeren har valgt en category
    - Hvis brugeren ikke har valgt en category
      * Programmet laver en fejl og skriver på skærmen ”Please select a category!”, og teksten ved dropdown-menuen bliver vist med rødt. Brugeren kan rette og prøve igen.
    - Hvis brugeren har valgt en category
      * Programmet modtager tallet fra inputfeltet og kategorien og indsætter i databasen for brugeren.
      * Programmet opdaterer programmets GUI og grafen for brugerens saldo ved den nuværende dato er opdateret og viser den nye kontosaldo.

## iterationer

Til programmet har jeg valgt at lave 3 iterationer. Iterationerne skal hjælpe mig med at lave programmet i en rækkefølge som giver mening. Iterationerne hjælper også med at tjekke programmets kvalitet, da hver iteration skal testes og godkendes af programmøren, før man starter på den næste iteration. Iteration 1, som er login system findes i Bilag 2.

### Iteration 2 - Hovedmenu

Den anden iteration kommer til at omhandle ”Brugerhistorie 2 - Hvor mange penge har brugeren brugt eller fået” og ”Brugerhistorie 3 - Add job / Remove job”. Disse to brugerhistorier er med til at danne hovedmenuen for mit program, så de er helt essentielle.

### Iteration 3 - Graf

Den tredje og sidste iteration kommer til at omhandle ”Krav 3 - Visning af økonomi”. Dette er det sidste krav, og er et krav som ikke er inddækket ordentligt af brugerhistorierne, da det er noget programmet skal gøre automatisk.

# Udførelse af programmet

I dette afsnit kommer jeg ind på hvordan jeg har fået udført mit program. Dette kommer til at omhandle både, hvordan jeg har opsat min database, men også hvordan de forskellige iterationer er blevet udført.

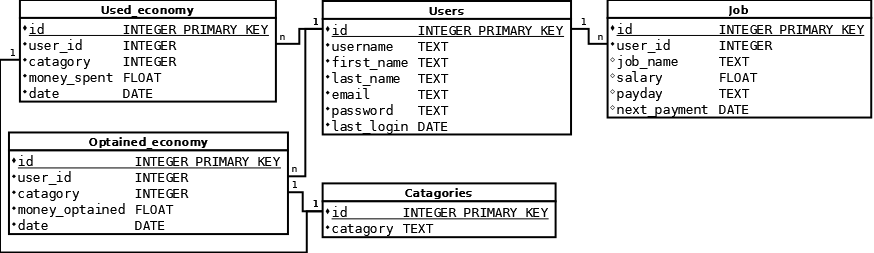
## Tre-lags modellen

Mit program kan opbygges efter ”Tre-lags modellen”. Mit program har blandt andet en brugerflade, data-lag og applikations-lag. Min brugerflade i programmet bliver lavet med biblioteket Tkinter, som er et bibliotek til at lave GUI i programmer. Et billede af programmets GUI kan ses på Figur 7. Mit programs applikations-lag er lavet i forskellige klasser, som har med hver del af programmet at gøre, gennemgang af klasserne kommer i afsnittet ”Oprettelse af klasserne”. Det sidste lag som er data-laget et også lavet i nogle klasser, som kan læses i samme afsnit. Derud over har jeg beskrevet opsætningen af min database som er her alt dataen bliver gemt i afsnittet ”Oprettelse af databasen”



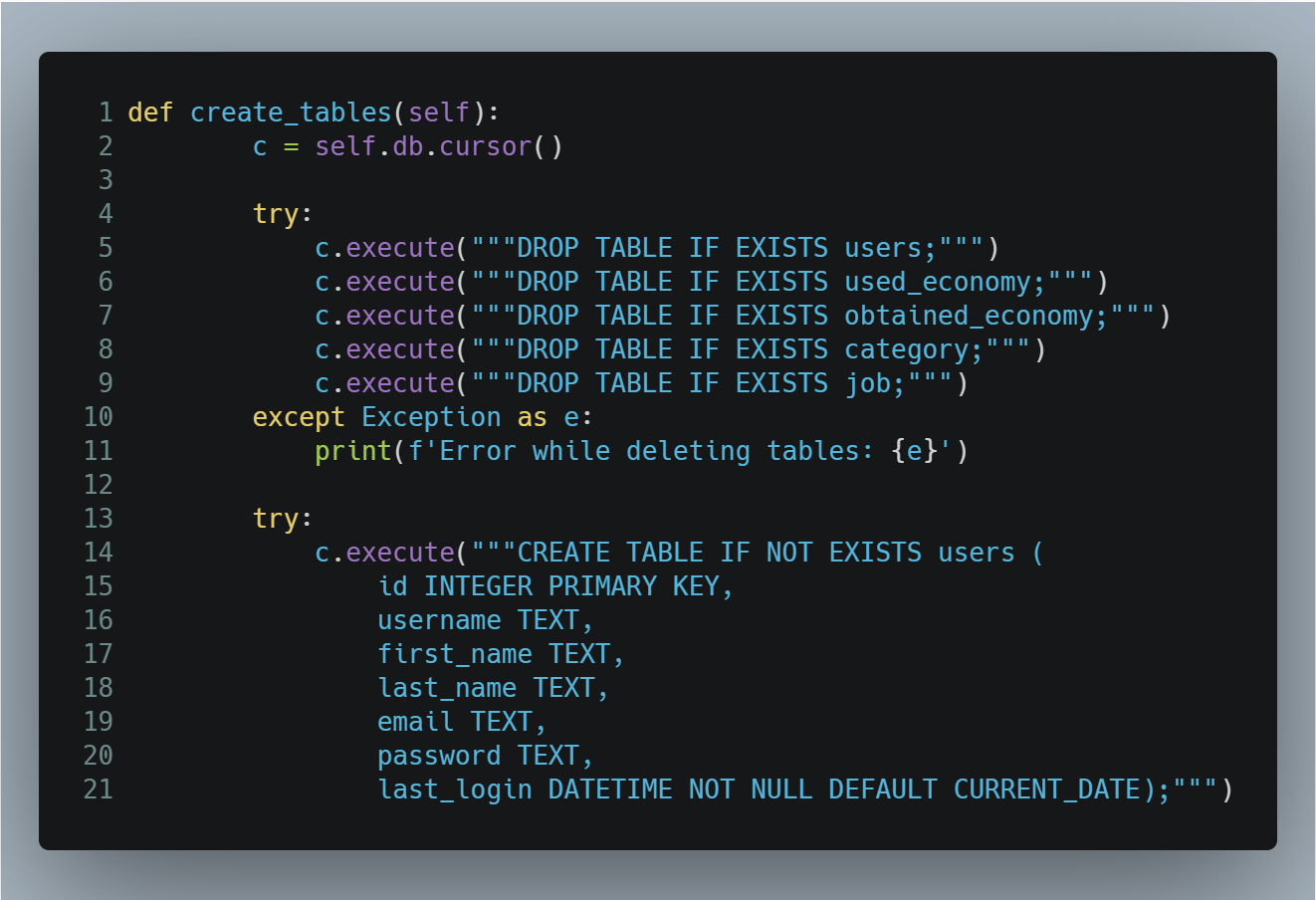
Figur 1, tre-lags modellen

## Oprettelse af databasen



Figur 3, ER-diagram, figurern er vedhæftet under ”Database\_diagram.png” i ”Documents” mappen

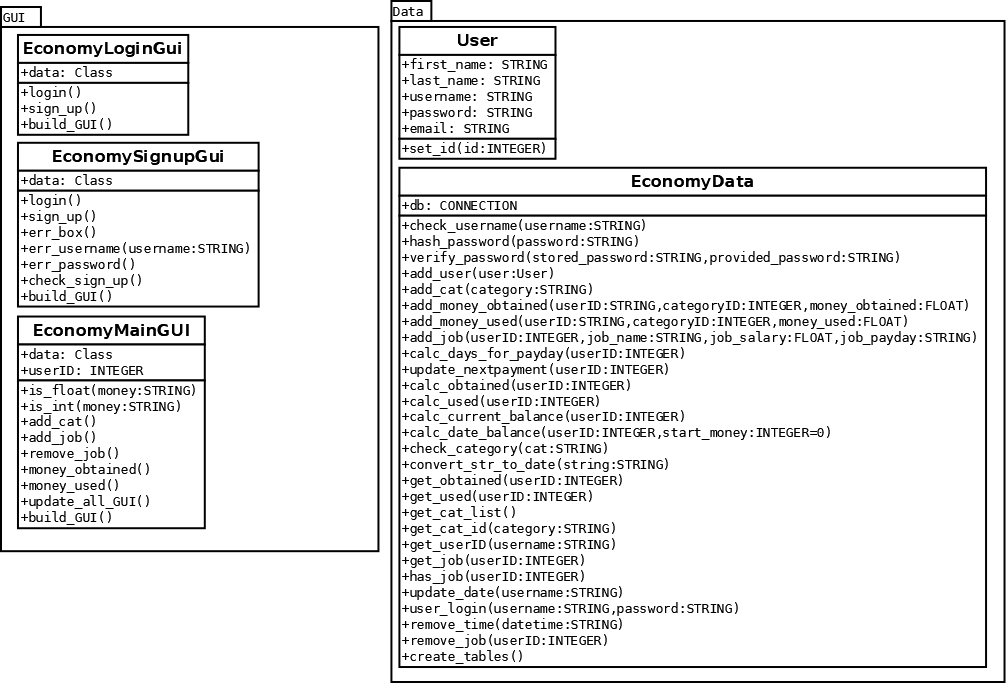
Databasen er en helt essentiel del i mit program. Uden databasen ville hele mit program ikke komme til at virke.



Figur 2, Eksempel på oprettelse af tabeller

For at lave min database, så har jeg lavet et ER-diagram som kan ses på Figur 1. I mit program er der altså 5 tabeller der hver især opbevarer forskellige data. Til at lave databasen bruger jeg biblioteket ”SQLite3”, hvilket er et bibliotek som gør at man kan skrive SQL, hvilket er det programmeringssprog databaser arbejder med. SQLite3 gør det muligt at lave en lokal database til ens program, så informationer kan gemmes. For at lave tabellerne så køres funktionen ”create\_tables()”, se linje 1. Denne funktion starter med at slette alle nuværende tabeller i databasen i linje 4-9. Herefter i linje 14 - 21, vil programmet prøve at lave tabellen ”Users”, som skal indeholde brugeroplysninger til loginsystemet. Det samme gør sig gældende for alle de andre tabeller i databasen.

## Oprettelse af klasserne

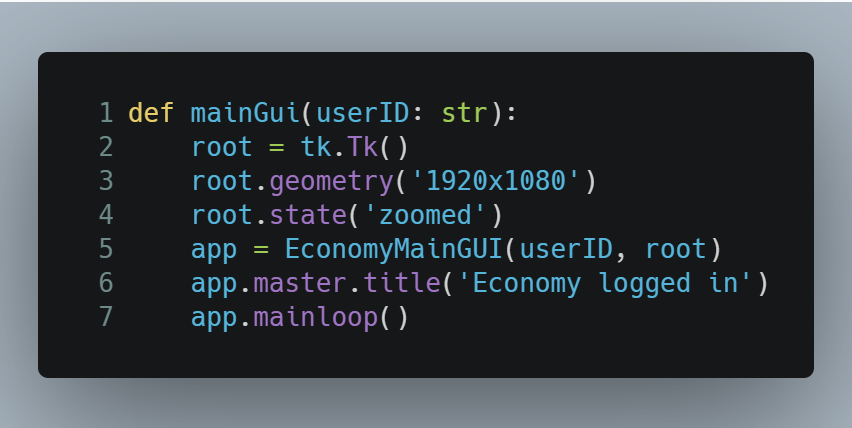


Figur 4, Klasse-diagram, figurern er vedhæftet under ”Klasse\_diagram.png” i ”Documents” mappen

Klasser i et program er en måde at opdele programmet i flere enkeltstående dele. For nemt at kunne arbejde med dataen fra databasen har jeg lavet klasser som kun arbejder med dataen. Disse klasser kan ses på Figur 3 under ”Data”. Her er klassen ”User”, som skal lave brugeren af programmet til et objekt. Den anden klasse er ”EconomyData” som arbejder sammen med databasen. Det er blandt andet i denne klasse at alle funktionerne til de forskellige brugerhistorier befinder sig. På Figur 3 under ”GUI” er der 3 forskellige klasser. Hver klasse er et ”vindue” i programmet. Det vil sige at vinduet, hvor brugeren kan logge ind er fra klassen ”EconomyLoginGui”, hvor selve hovedprogrammet bliver lavet af klassen ”EconomyMainGui”. Hver klasse har her også nogle specifikke funktioner som har med deres område at gøre. Klassediagrammet som er på Figur 3 bruges til at give et indblik over, hvordan programmet skal sættes op så programmet har den ønskede virkning.

## Udførelse af iterationer

### Iteration 2 - Hovedmenu

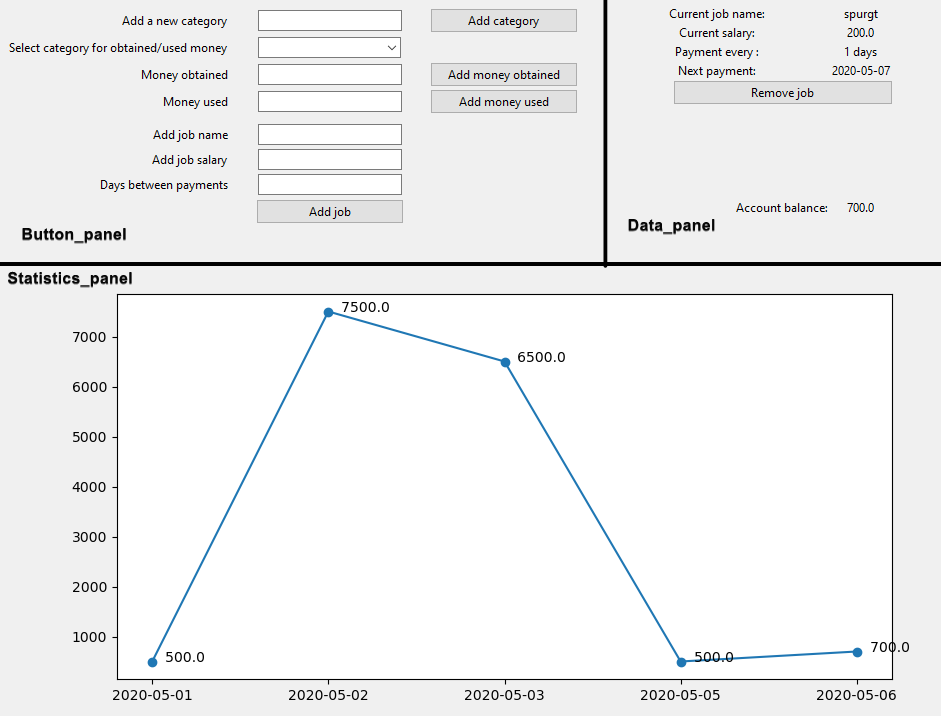


Figur 5, funktionen mainGui(). Fil: EconomyGui.py

Hovedmenuen i mit program er lavet af biblioteket Tkinter. Jeg starter med funktionen mainGui(), som kan ses på Figur 4. Denne funktion definerer hele vinduet som alt grafikken laves i. Jeg sætter størelsen af vinduet til maksimal størrelse af min skærm, og så gør jeg den maksimeret så vinduet fylder hele min skærm, dette sker i linje 2-4. Herefter defineres hvilken klasse som vinduet skal indlæse og vise på skærmen, som her er ”EconomyMainGui()”.



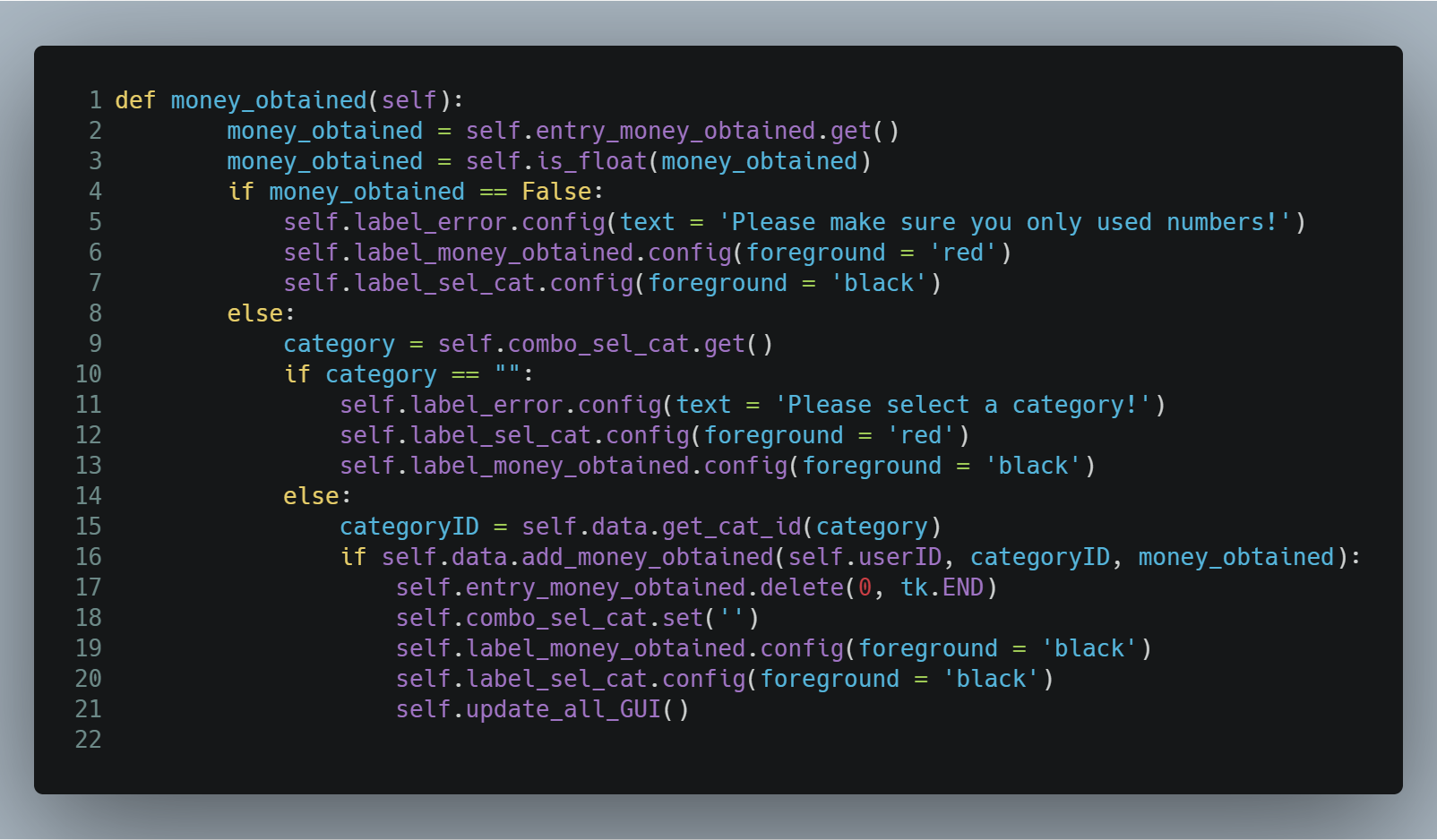
Figur 6, funktionen build\_GUI(). Fil: EconomyGui.py



Figur 7, billede af hovedmenuen

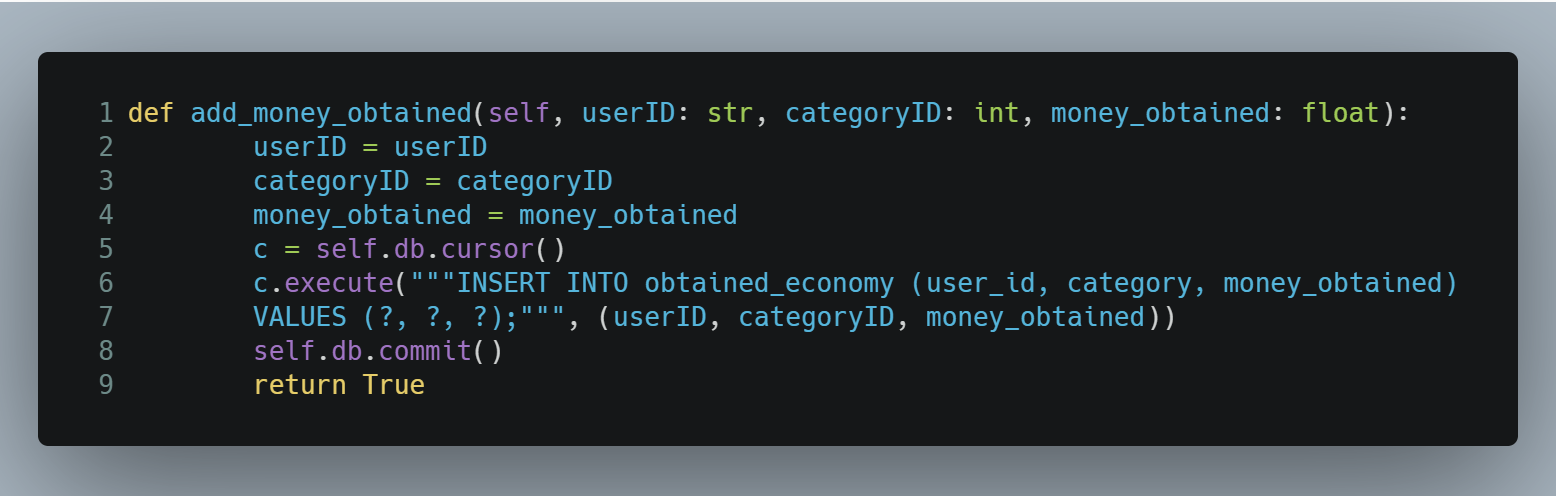
I klassen findes funktionen ”build\_GUI()”, det er denne funktion som tegner alt hvad brugeren kan se på skærmen. På Figur 5 er der et lille eksempel på funktionen, som her laver en tekst i toppen af skærmen. Hovedmenuen af mit program er delt op i tre paneler. Der er ”button\_panel”, ”data\_panel” og ”statistics\_panel”. Disse tre paneler indeholder de forskellige elementer der skal vises på skærmen. Button\_panel, er det panel der indeholder alle de inputboxe som brugeren har, samt tilhørende knapper så brugeren kan tilføje, job, kategorier, indtjente penge og brugte penge. Data\_panel er det panel der viser forskellige informationer. I programmet viser data\_panel informationerne om brugerens job, samt brugerens kontosaldo. Statistics\_panel viser grafen over brugerens kontosaldo, om bliver gennemgået i den næste iteration ”Iteration 3 - graf”. På Figur 6 ses et billede af hovedmenuen opdelt i de tre forskellige paneler.

#### Button\_panel

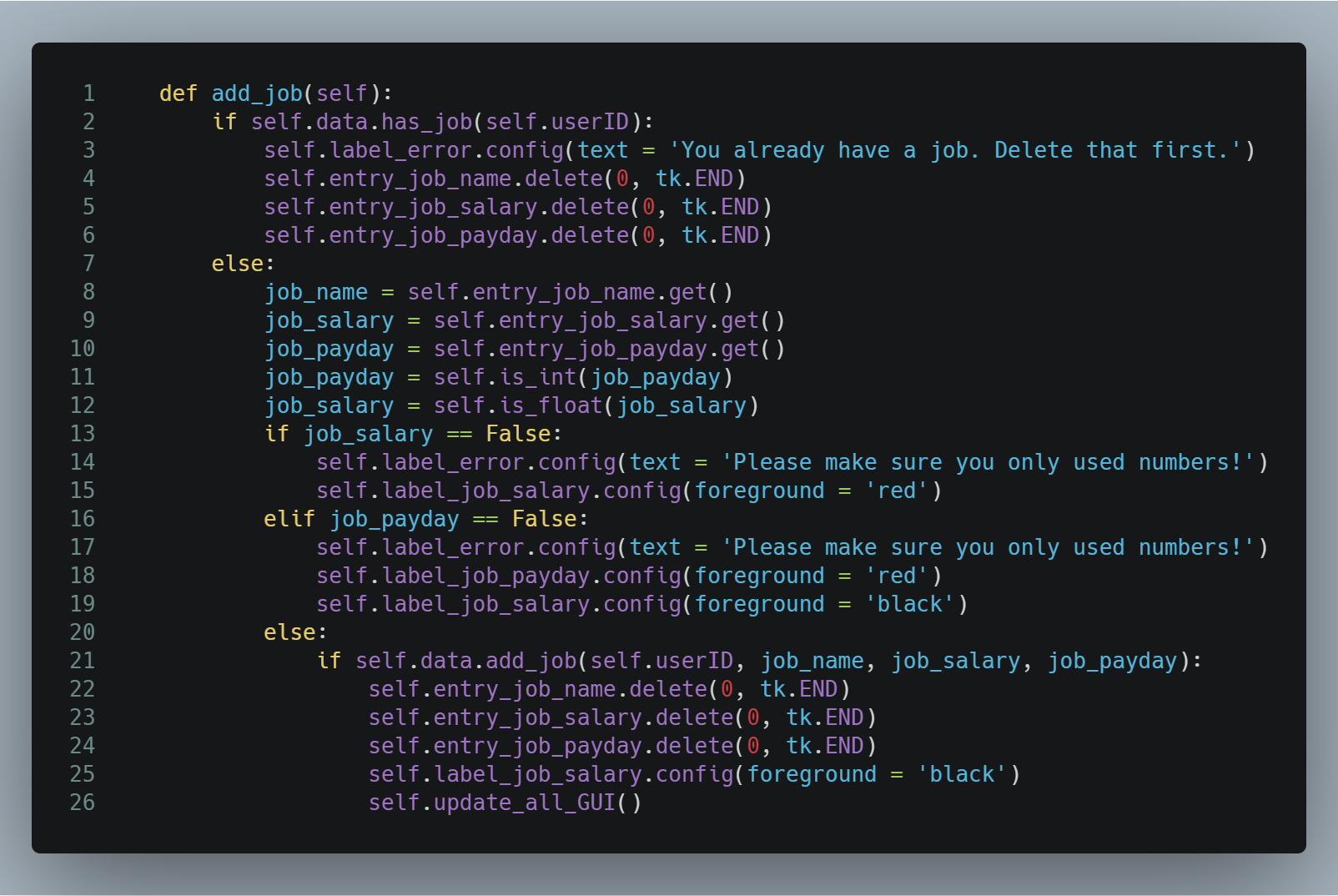


Figur 8, funktionen money\_obtained(). Fil: EconomyGui.py

Button\_panel er det panel som brugeren mest kommer til at interagerer med. Det er her brugeren skal tilføje og fjerne alle de forskellige informationer som programmet skal modtage. Brugeren kan på dette panel tilføje forskellige kategorier som brugeren vil bruge når der skal tilføjes eller fjernes penge fra kontoen. Det er et krav et brugeren vælger sådan en kategori, hvilket er grundlaget for at de funktioner er øverst på skærmen. Herefter kan brugeren tilføje hvor mange penge brugeren har fået eller brugt. Dette sker igennem funktionen ”money\_obtained()” og funktionen ”money\_used()”. Begge funktioner er 100% ens, de indsætter bare forskellige steder i databasen. På Figur 7 ses funktionen for money\_obtained(). Denne funktion starter med at modtage det beløb brugeren har skrevet ind. For at være sikker på at brugeren kun har skrevet tal ind i inputboxen så køres funktionen ”is\_float()”, i linje 3. Denne funktion tjekker bare om tallet kan laves til et komma tal. Hvis der er bogstaver, vil programmet lave en fejl på skærmen. Ellers så vil programmet modtage den kategori som brugeren har valgt, hvis ingen er valgt melder programmet en fejl. Se linje 9-13. Hvis det hele er som det skal være, så køres funktionen ”data.add\_money\_obtained()”, som sætter pengene ind i databasen og herefter genindlæser programmets GUI, for at vise ændringerne. Se linje 15-21. Funktionen ”add\_money\_obtained()” fra linje 16, kan ses på Figur 8. Funktionen modtager brugerens id, kategorien og pengene og så bliver de indsat i databasen i linje 6-7.

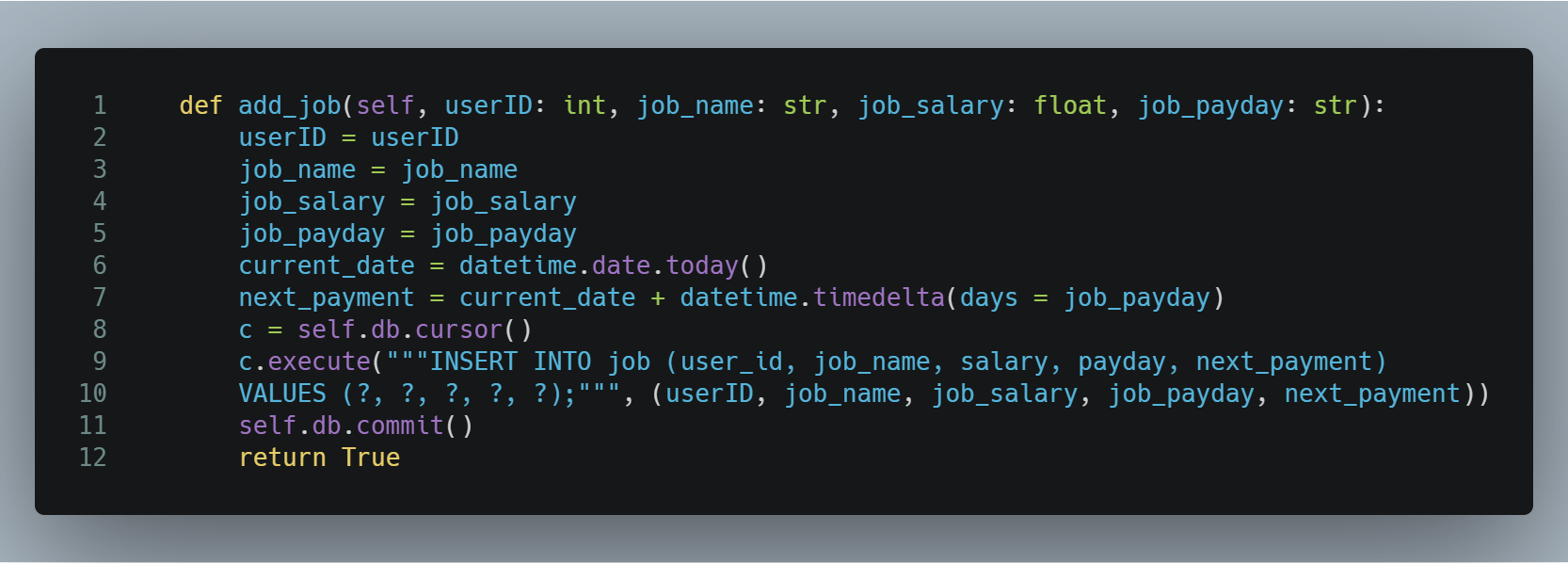


Figur 9, funktionen add\_money\_obtained(). Fil: econodata.py



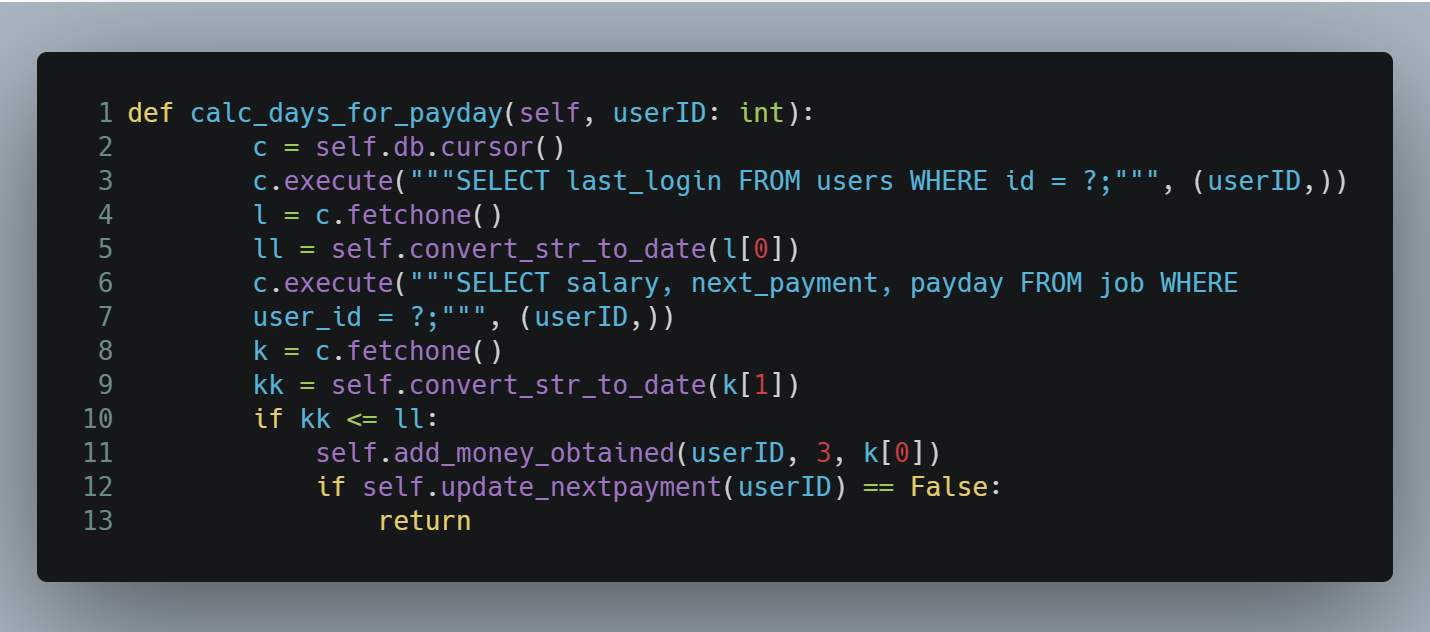
Figur 10, funktionen add\_job(). Fil: EconomyGui.py

Brugeren kan på hovedmenuen også tilføje sit job. Jobbet bliver tilføjet med funktionen ”add\_job()”, som kan ses på Figur 9. Brugeren kan her tilføje navnet på sit arbejde. Hvor meget brugeren får i løn og hvor mange dage der er mellem hver løn. Alle de her informationer modtager programmet, med mindre brugeren allerede har et job tilføjet, da programmet er lavet til at man kun kan have ét job. Se linje 2 hvor funktionen ”data.has\_job()”, kaldes for at tjekke brugeren har et job eller ej. Hvis intet job for brugeren findes, så modtager funktionen alle informationerne om jobbet på linje 8-12. Herefter kommer nogle checks for at dagene mellem lønnen og selve lønnen kun består af tal. Hvis alle de tjeks er opfyldte, så vil jobbet blive tilføjet i databasen gennem funktionen ”data.add\_job()”, som ses på linje 21. Herefter genindlæser programmets GUI, og vil nu vise informationerne omkring brugerens job. På Figur 10 ses funktionen ”add\_job()” som er i filen ”econodata.py”. Funktionen modtager alle de forskellige informationer om jobbet i linje 2-5. Herefter modtager funktionen den nuværende dato som computeren kører med. Dette sker i linje 6 med biblioteket datetime. Denne dato bruges så i linje 7, hvor programmet udregner, hvornår brugeren skal have løn næste gang. Alle disse informationer bliver så tilføjet til databasen i linje 9-10.



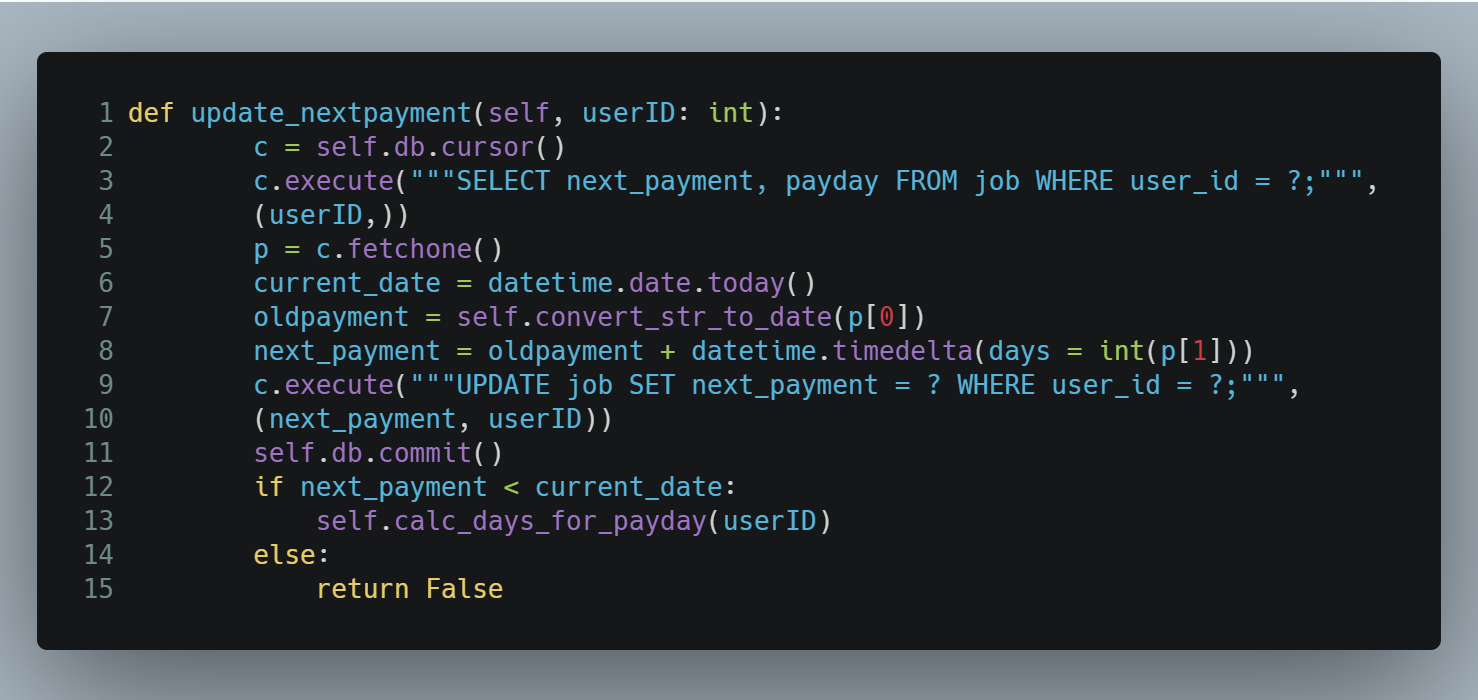
Figur 11, funktionen add\_job(). Fil: econodata.py

Programmet kan ud fra brugerens job automatisk tilføje lønnen som brugeren får af jobbet, hvis den dato brugeren logger ind med er den samme eller efter den dato brugeren skal have løn næste gang. Dette sker i funktionen ”calc\_days\_for\_payday()”, som kan ses på Figur 11. Funktionen tjekker her hvornår brugeren sidst loggede ind, se linje 3. Eftersom datoen i databasen er en STRING, så skal den laves om til et date objekt. Dette sker i funktionen ”convert\_str\_to\_date()”, i linje 5. Herefter modtager programmet informationerne om brugerens job. Her bliver datoen next\_payment også lavet om til et date objekt, programmet tjekker så om login datoen er mindre end eller lig med datoen fra next\_payment. Hvis dette er sandt, så bliver brugerens løn tilføjet til databasen, hvor programmet så opdatere, hvornår brugeren skal have løn næste gang. Dette sker i funktionen ”update\_nextpayment()”, se linje 12.



Figur 12, funktionen calc\_days\_for\_payday(). Fil: econodata.py

På Figur 12, ses funktionen update\_nextpayment(). Funktionen modtager her alle informationerne om brugerens job, og udregner så hvornår brugeren skal have løn igen. Dette sker i linje 3-8. Herefter bliver den nye dato indsat i databasen. Programmet tjekker så om den nye dato er mindre end login datoen for brugeren. Hvis den er det, så skal brugeren have løn igen, hvilket er grunden til at funktionen calc\_days\_for\_payday() køres igen i linje 13. Hvis datoen er over login datoen, så modtager brugeren ikke løn længere.



Figur 13, funktionen update\_nextpayment(). Fil: econodata.py

### Iteration 3 - graf



Figur 14 funktionen calc\_date\_balance(). Fil: econodate.py

På Figur 6 ved ”statistics\_panel”, kan man se grafen som bliver vist over brugerens konto saldo. Grafen er lavet med biblioteket ”matplotlib”. Matplotlib er et bibliotek som man kan bruge til at vise alle mulige funktioner og forskellige former for statistik. Jeg har her lavet et linjediagram, som har datoen på x-aksen og kontosaldoen på y-aksen. Dataen som vises på grafen kommer fra funktionen ”calc\_date\_balance()”, som kan ses på Figur 13. Funktionen modtager linje 3 og 5 alle udgifter og indtjeninger for hver dag. Programmet modtager disse informationer i et dict, hvor datoen er en key, hvor saldoen for den dato så er value. Funktionen udregner så for hver enkel dato i hvert dict, en samlet kontosaldo som også er baseret fra dagen før, hvor det så bliver lagt sammen til ét dict. Det dict med alle informationerne bliver så sorteret efter datoen, af funktionen ”OrderedDict()”, som kommer fra biblioteket ”Collect”. Se linje 9-30. Herefter laver jeg to lister, hvor den ene skal være x-aksens koordinator og den anden er så y-aksens koordinator. Disse koordinatorer kommer så ud fra det dict, der blev lavet i funktionen.

# Test af programmet

For at være sikker på at mit program udfyldte de stillede krav og brugerhistorier har jeg lavet nogle tests. Jeg har lavet en test med mig selv, og derefter har jeg fået to personer til at teste mit program.

## Test 1 - Min egen test

Da jeg testede mit program, var der nogle bugs. Jeg fandt ud af at min funktion til at tjekke om brugernavnet allerede eksisterede ikke virkede korrekt. Jeg havde lavet en fejl i funktionen som gjorde at programmet kun tjekkede om brugernavnet passede med det første brugernavn i databasen, og dermed ikke tjekkede alle brugernavnene igennem. Dette fik jeg hurtigt ændret, jeg skulle også ændre det i funktionen til at tjekke om en kategori allerede eksisterede da det er den helt samme funktion der bare arbejder med to forskellige tabeller i min database. Ud over dette, fandt jeg ud af at programmet ikke opdaterede grafen korrekt, og lavede bare en ny graf oven i den anden, så der var to grafer på skærmen på samme tid. Jeg fik løst dette, ved at få programmet til at opdatere alt GUIen, dette sikrer også at det hele bliver opdateret.

## Test 2 - Test person 1

Den første person som jeg fik til at teste mit program, kan virkelig se ideen bag programmet, og se nogle af de muligheder som programmet kunne give. Personen havde dog svært ved at finde ud af, hvordan programmet fungere, eftersom der ikke er nogen forklarende tekster, ud over det man kan se på Figur 6. Personen foreslog her at man kunne lave et infoikon, som ville vise en forklarende tekst når man holdt musen hen over. Personen fandt også ud af at grafen ikke viste noget den allerførste dag man brugte programmet. Da programmet ikke havde nok punkter til at kunne lave en linje. Dette har jeg ændret ved at gøre at grafen viser at man havde 0 kr. på sin konto for dagen før man begyndte at bruge programmet.

## Test 3 - Test person 2

Den anden person som jeg fik til at teste mit program, synes at der et eller andet sted skulle stå et navn for programmet på hovedmenuen, da han ikke vidste hvad man kunne med programmet. Personen synes også at det var irriterende at personen skulle trykke på ”add catagory”, for bagefter at kunne bruge kategorien til at tilføje indtjeninger / udgifter. Personen foreslog her at man kunne få programmet til at tilføje kategorien når man trykker på ”add money obtained” eller ”add money used”, ud over knappen ”add category”.

# Programmets fremtid

Programmets fremtid kan være meget bredt. Programmet kunne komme til faktisk at vise de kategorier som brugerne har valgt når de har tilføjet indtjeninger og udgifter på en graf. Dette vil gøre at der faktisk er en mening med at have denne funktionalitet i mit program. Herudover kunne man arbejde på at lave GUIen pænere end hvad den er nu, samt lave nogle andre muligheder for at kunne opdatere GUIen, så hele GUIen ikke forsvinder og så kommer igen. Til sidst kunne man arbejde med at implementere de funktionaliteter som test person 2 foreslog med at kategorien automatisk blev tilføjet, og så kunne man også lave forklarende tekst når man bruger programmet.

# Beskrivelse af arbejdsprocessen

## Trello

Jeg har i mit projekt haft brug for at have et overblik over de delopgaver som jeg skal have arbejdet med. Jeg har derfor brugt hjemmesiden trello.com til at hjælpe mig med at holde et overblik over mit projekt, hvilket har sikret mig en let tilgang til at holde styr på hvor meget der mangler osv. Man kan på de forskellige elementer angive hvornår de skal være færdige, så man ender med at bruge tiden fornuftigt.

## Tidsplan

Jeg har lavet en tidsplan over udviklingen af programmet som kan ses herunder.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Moduler  (12 moduler  i alt) | 2 | 4 | 2 | 1 | 3 |
| Arbejdsopgaver | Krav specifikation til programmet | Program opsætning | Database opsætning | Test af programmet | Synopsis skrivning |

Jeg har her opdelt min tidsplan i forskellige arbejdsopgaver, hvor jeg så har angivet hvor mange moduler jeg vil bruge på hver arbejdsopgave.

# Litteraturliste

Molina, A. (2018, september 20). *Hashing Passwords in Python*. Retrieved maj 06, 2020, from vitoshacademy: https://www.vitoshacademy.com/hashing-passwords-in-python/

pythonprogrammring. (n.d.). *How to embed a Matplotlib graph to your Tkinter GUI*. Retrieved from pythonprogrammring: https://pythonprogramming.net/how-to-embed-matplotlib-graph-tkinter-gui/

# Bilag

## Bilag 1

### Brugerhistorie 3 - Add job / Remove job

Denne brugerhistorie kan kun startes når brugeren er logget ind på programmet, og befinder sig på programmets hovedside.

* Hvis brugeren vil tilføje et job
  + Programmet tjekker om brugeren allerede har et job
  + Hvis brugeren ikke har et job
    - Brugeren skriver navnet på brugerens job i inputfeltet ved ”Add job name”
    - Brugeren skriver lønnen som brugeren får i inputfeltet ved ”Add job salary”
    - Brugeren skriver dagene der er mellem hver gang brugeren får løn i inputfeltet ved ”Days between payments”
    - Brugeren trykker på knappen ”Add job”
    - Programmet tjekker om alle 3 felter er udfyldte
      * Hvis der er én eller flere felter der ikke er udfyldte
        + Programmet laver en fejl og skriver en passende fejltekst alt efter hvilke felter der mangler. Teksten ved inputfeltet bliver markeret med rødt, og brugeren kan rette og prøve igen.
      * Hvis alle felter er udfyldte
        + Programmet tjekker om der kun er tal i inputfelterne ved ”Add job salary” og ”Days between payments” (”Days between payments må kun være heltal”).
        + Hvis felterne ikke kun består af tal

Programmet laver en fejl og skriver ”Please make sure you only used numbers!”, og teksten ved inputfeltet bliver markeret med rødt. Brugeren kan rette oplysningerne og prøve igen.

* + - * + Hvis felterne kun består af tal

Programmet modtager de forskellige informationer fra inputfelterne og tilføjer dem til databasen.

Programmet opdaterer programmets GUI og viser nu oplysningerne for brugerens job.

Programmet udregner hvornår brugeren får løn næste gang og viser datoen for næste løn på skærmen.

* + Hvis brugeren har et job
    - Programmet laver en fejl og skriver ”You already have a job. Remove your job before adding a new job.”
    - Brugeren kan fjerne sit job og prøve igen.
* Hvis brugeren vil fjerne sit job
  + Brugeren trykker på knappen ”Remove job”.
  + Programmet fjerner brugerens job oplysninger fra databasen op opdaterer programmets GUI så informationer om brugerens job ikke vises længere.

## Bilag 2

### Iteration 1 - Login system

Den første iteration kommer til at omhandle ”Brugerhistorie 1 - Login system”, hvor selve login systemet laves. Der er altså kun én brugerhistorie med i denne iteration.

## Bilag 3 - EconomyGui.py

1. **from** econodata **import** EconomyData, User
2. **import** matplotlib
3. matplotlib.use("TkAgg")
4. **from** matplotlib.backends.backend\_tkagg **import** FigureCanvasTkAgg
5. **from** matplotlib.figure **import** Figure
6. **import** tkinter as tk
7. **import** tkinter.ttk as ttk
9. **class** EconomyLoginGui(ttk.Frame):
10. **def** \_\_init\_\_(self, master = None):
11. ttk.Frame.\_\_init\_\_(self, master)
12. self.data = EconomyData()
13. # self.data.create\_tables()
14. self.build\_GUI()
16. **def** login(self):
17. username = self.entry\_username.get()
18. password = self.entry\_password.get()
19. **if** self.data.check\_username(username):
20. self.label\_error.config(text = 'Wrong username')
21. **else**:
22. **if** self.data.user\_login(username, password):
23. userID = self.data.get\_userID(username)
24. self.label\_error.config(text = '')
25. self.master.destroy()
26. mainGui(userID)
27. **else**:
28. self.label\_error.config(text = 'Wrong password')
30. **def** sign\_up(self):
31. self.master.destroy()
32. signUpGui()
34. **def** build\_GUI(self):
35. self.label\_username = ttk.Label(self, text = 'Username:')
36. self.label\_password = ttk.Label(self, text = 'Password:')
37. self.entry\_username = ttk.Entry(self)
38. self.entry\_password = ttk.Entry(self, show = "\*")
39. self.button\_login = ttk.Button(self, text = 'Login', command = self.login)
40. self.button\_create = ttk.Button(self, text = '''''Don't have an account?\nSign up here''', command = self.sign\_up)
41. self.label\_error = ttk.Label(self, text = '', foreground = 'red')
43. self.label\_username.grid(row = 1, column = 0)
44. self.entry\_username.grid(row = 2, column = 0)
45. self.label\_password.grid(row = 3, column = 0)
46. self.entry\_password.grid(row = 4, column = 0)
47. self.button\_login.grid(row = 6, column = 0, pady = 10)
48. self.label\_error.grid(row = 0, column = 0)
49. self.button\_create.grid(row = 10, column = 0)
51. self.pack()

54. **class** EconomySignupGui(ttk.Frame):
55. **def** \_\_init\_\_(self, master = None):
56. ttk.Frame.\_\_init\_\_(self, master)
57. self.data = EconomyData()
58. self.build\_GUI()
60. **def** login(self):
61. self.master.destroy()
62. loginGui()
64. **def** sign\_up(self):
65. self.username = self.entry\_username.get()
66. self.first\_name = self.entry\_first\_name.get()
67. self.last\_name = self.entry\_last\_name.get()
68. self.email = self.entry\_email.get()
69. self.password = self.entry\_password.get()
70. **if** self.username == "" or self.first\_name == "" or self.last\_name == "" or self.email == "" or self.password == "":
71. self.err\_box()
72. **else**:
73. self.user = User(self.first\_name, self.last\_name, self.username, self.email, self.password)
74. self.data.add\_user(self.user)
75. self.login()
77. **def** err\_box(self):
78. self.label\_error.config(text = "Please fill out all entries!", foreground = "red")
79. self.label\_password.config(foreground = "black")
80. self.label\_conf\_password.config(foreground = "black")
81. self.label\_username.config(foreground = "black")
83. **def** err\_username(self, username):
84. self.label\_error.config(text = "Username already taken!", foreground = "red")
85. self.label\_username.config(foreground = "red")
87. **def** err\_password(self):
88. self.label\_error.config(text = "Passwords aren't the same!", foreground = "red")
89. self.label\_password.config(foreground = "red")
90. self.label\_conf\_password.config(foreground = "red")
91. self.label\_username.config(foreground = "black")
93. **def** check\_sign\_up(self):
94. self.username = self.entry\_username.get()
95. **if** **not** self.data.check\_username(self.username):
96. self.err\_username(self.username)
97. **else**:
98. self.password = self.entry\_password.get()
99. self.conf\_password = self.entry\_conf\_password.get()
100. **if** self.password == self.conf\_password:
101. self.sign\_up()
102. **else**:
103. self.err\_password()
105. **def** build\_GUI(self):
106. self.label\_username = ttk.Label(self, text = 'Username:')
107. self.label\_first\_name = ttk.Label(self, text = 'First name:')
108. self.label\_last\_name = ttk.Label(self, text = 'Last name:')
109. self.label\_email = ttk.Label(self, text = 'Email:')
110. self.label\_password = ttk.Label(self, text = 'Password:')
111. self.label\_conf\_password = ttk.Label(self, text = 'Confirm Password:')
112. self.label\_error = ttk.Label(self, text = "")
113. self.entry\_username = ttk.Entry(self)
114. self.entry\_first\_name = ttk.Entry(self)
115. self.entry\_last\_name = ttk.Entry(self)
116. self.entry\_email = ttk.Entry(self)
117. self.entry\_password = ttk.Entry(self, show = "\*")
118. self.entry\_conf\_password = ttk.Entry(self, show = "\*")
119. self.button\_create\_acc = ttk.Button(self, text = 'Create account', command = self.check\_sign\_up)
120. self.button\_login = ttk.Button(self, text = 'Have an account?\nLogin', command = self.login)
121. self.label\_error.grid(row = 0, column = 0)
122. self.label\_username.grid(row = 1, column = 0)
123. self.entry\_username.grid(row = 2, column = 0)
124. self.label\_first\_name.grid(row = 3, column = 0)
125. self.entry\_first\_name.grid(row = 4, column = 0)
126. self.label\_last\_name.grid(row = 5, column = 0)
127. self.entry\_last\_name.grid(row = 6, column = 0)
128. self.label\_email.grid(row = 7, column = 0)
129. self.entry\_email.grid(row = 8, column = 0)
130. self.label\_password.grid(row = 9, column = 0)
131. self.entry\_password.grid(row = 10, column = 0,)
132. self.label\_conf\_password.grid(row = 11, column = 0)
133. self.entry\_conf\_password.grid(row = 12, column = 0)
135. self.button\_create\_acc.grid(row = 13, column = 0, pady = 10)
136. self.button\_login.grid(row = 14, column = 0)
137. self.pack()
139. **class** EconomyMainGUI(ttk.Frame):
140. **def** \_\_init\_\_(self, userID, master = None):
141. ttk.Frame.\_\_init\_\_(self, master)
142. self.data = EconomyData()
143. self.userID = userID
144. self.build\_GUI()
146. **def** is\_float(self, money):
147. **try**:
148. money = float(money)
149. **return** money
150. **except** ValueError:
151. **return** False
153. **def** is\_int(self, money):
154. **try**:
155. money = int(money)
156. **return** money
157. **except** ValueError:
158. **return** False
160. **def** add\_cat(self):
161. self.category = self.entry\_add\_cat.get()
162. **if** **not** self.data.check\_category(self.category):
163. self.label\_error.config(text = 'This category already exists!')
164. **else**:
165. self.data.add\_cat(self.category)
166. self.update\_all\_GUI()
168. **def** add\_job(self):
169. **if** self.data.has\_job(self.userID):
170. self.label\_error.config(text = 'You already have a job. Delete that first.')
171. self.entry\_job\_name.delete(0, tk.END)
172. self.entry\_job\_salary.delete(0, tk.END)
173. self.entry\_job\_payday.delete(0, tk.END)
174. **else**:
175. job\_name = self.entry\_job\_name.get()
176. job\_salary = self.entry\_job\_salary.get()
177. job\_payday = self.entry\_job\_payday.get()
178. job\_payday = self.is\_int(job\_payday)
179. job\_salary = self.is\_float(job\_salary)
180. **if** job\_salary == False:
181. self.label\_error.config(text = 'Please make sure you only used numbers!')
182. self.label\_job\_salary.config(foreground = 'red')
183. **elif** job\_payday == False:
184. self.label\_error.config(text = 'Please make sure you only used numbers!')
185. self.label\_job\_payday.config(foreground = 'red')
186. self.label\_job\_salary.config(foreground = 'black')
187. **else**:
188. **if** self.data.add\_job(self.userID, job\_name, job\_salary, job\_payday):
189. self.update\_all\_GUI()
191. **def** remove\_job(self):
192. self.data.remove\_job(self.userID)
193. self.update\_all\_GUI()
195. **def** money\_obtained(self):
196. money\_obtained = self.entry\_money\_obtained.get()
197. money\_obtained = self.is\_float(money\_obtained)
198. **if** money\_obtained == False:
199. self.label\_error.config(text = 'Please make sure you only used numbers!')
200. self.label\_money\_obtained.config(foreground = 'red')
201. self.label\_sel\_cat.config(foreground = 'black')
202. **else**:
203. category = self.combo\_sel\_cat.get()
204. **if** category == "":
205. self.label\_error.config(text = 'Please select a category!')
206. self.label\_sel\_cat.config(foreground = 'red')
207. self.label\_money\_obtained.config(foreground = 'black')
208. **else**:
209. categoryID = self.data.get\_cat\_id(category)
210. **if** self.data.add\_money\_obtained(self.userID, categoryID, money\_obtained):
211. self.entry\_money\_obtained.delete(0, tk.END)
212. self.combo\_sel\_cat.set('')
213. self.label\_money\_obtained.config(foreground = 'black')
214. self.label\_sel\_cat.config(foreground = 'black')
215. self.update\_all\_GUI()
217. **def** money\_used(self):
218. money\_used = self.entry\_money\_used.get()
219. money\_used = self.is\_float(money\_used)
220. **if** money\_used == False:
221. self.label\_error.config(text = 'Please make sure you only used numbers!')
222. self.label\_money\_used.config(foreground = 'red')
223. self.label\_sel\_cat.config(foreground = 'black')
224. **else**:
225. category = self.combo\_sel\_cat.get()
226. **if** category == "":
227. self.label\_error.config(text = 'Please select a category!')
228. self.label\_sel\_cat.config(foreground = 'red')
229. self.label\_money\_used.config(foreground = 'black')
230. **else**:
231. categoryID = self.data.get\_cat\_id(category)
232. **if** self.data.add\_money\_used(self.userID, categoryID, money\_used):
233. self.entry\_money\_used.delete(0, tk.END)
234. self.combo\_sel\_cat.set('')
235. self.label\_money\_used.config(foreground = 'black')
236. self.label\_sel\_cat.config(foreground = 'black')
237. self.update\_all\_GUI()
239. **def** update\_all\_GUI(self):
240. self.statistics\_panel.destroy()
241. self.button\_panel.destroy()
242. self.data\_panel.destroy()
243. self.build\_GUI()
245. **def** build\_GUI(self):
246. #Different variables etc
247. self.button\_panel = ttk.Frame(self)
248. self.data\_panel = ttk.Frame(self)
249. self.statistics\_panel = ttk.Frame(self)
250. catagories = self.data.get\_cat\_list()
251. self.button\_panel.grid\_columnconfigure(0, minsize = 200)
252. self.button\_panel.grid\_columnconfigure(1, minsize = 200)
254. #Button\_panel
255. self.label\_add\_cat = ttk.Label(self.button\_panel, text = 'Add a new category')
256. self.entry\_add\_cat = ttk.Entry(self.button\_panel, width = 23)
257. self.button\_add\_cat = ttk.Button(self.button\_panel, text = 'Add category', command = self.add\_cat, width = 23)
258. self.label\_sel\_cat = ttk.Label(self.button\_panel, text = 'Select category for obtained/used money')
259. self.combo\_sel\_cat = ttk.Combobox(self.button\_panel, values = catagories, state = 'readonly', width = 20)
260. self.label\_money\_obtained = ttk.Label(self.button\_panel, text = 'Money obtained')
261. self.entry\_money\_obtained = ttk.Entry(self.button\_panel, width = 23)
262. self.button\_money\_obtained = ttk.Button(self.button\_panel, text = 'Add money obtained', command = self.money\_obtained, width = 23)
263. self.label\_money\_used = ttk.Label(self.button\_panel, text = 'Money used')
264. self.entry\_money\_used = ttk.Entry(self.button\_panel, width = 23)
265. self.button\_money\_used = ttk.Button(self.button\_panel, text = 'Add money used', command = self.money\_used, width = 23)
266. self.label\_error = ttk.Label(self.button\_panel, text = "", foreground = "red")
267. self.label\_job\_name = ttk.Label(self.button\_panel, text = "Add job name")
268. self.entry\_job\_name = ttk.Entry(self.button\_panel, width = 23)
269. self.label\_job\_salary = ttk.Label(self.button\_panel, text = "Add job salary")
270. self.entry\_job\_salary = ttk.Entry(self.button\_panel, width = 23)
271. self.label\_job\_payday = ttk.Label(self.button\_panel, text = "Days between payments")
272. self.entry\_job\_payday = ttk.Entry(self.button\_panel, width = 23)
273. self.button\_add\_job = ttk.Button(self.button\_panel, text = "Add job", command = self.add\_job, width = 23)
275. self.label\_add\_cat.grid(row = 1, column = 0, padx = (113,0), pady = 2)
276. self.entry\_add\_cat.grid(row = 1, column = 1, pady = 2)
277. self.button\_add\_cat.grid(row = 1, column = 2, pady = 2, padx = (0,10))
278. self.label\_sel\_cat.grid(row = 2, column = 0, pady = 2)
279. self.combo\_sel\_cat.grid(row = 2, column = 1, pady = 2)
280. self.label\_money\_obtained.grid(row = 3, column = 0, padx = (132,0), pady = 2)
281. self.entry\_money\_obtained.grid(row = 3, column = 1, pady = 2)
282. self.button\_money\_obtained.grid(row = 3, column = 2, pady = 2, padx = (0,10))
283. self.label\_money\_used.grid(row = 4, column = 0, padx = (154,0))
284. self.entry\_money\_used.grid(row = 4, column = 1)
285. self.button\_money\_used.grid(row = 4, column = 2, padx = (0,10))
286. self.label\_error.grid(row = 0, column = 1)
287. self.label\_job\_name.grid(row = 5, column = 0, padx = (144,0), pady = (10,2))
288. self.entry\_job\_name.grid(row = 5, column = 1, pady = (10,2))
289. self.label\_job\_salary.grid(row = 6, column = 0, padx = (143,0), pady = 2)
290. self.entry\_job\_salary.grid(row = 6, column = 1, pady = 2)
291. self.label\_job\_payday.grid(row = 7, column = 0, padx = (91,0), pady = 2)
292. self.entry\_job\_payday.grid(row = 7, column = 1, pady = 2)
293. self.button\_add\_job.grid(row = 9, column = 1, pady = (2,10))
295. #Data\_panel
296. **if** self.data.has\_job(self.userID):
297. job = self.data.get\_job(self.userID)
298. self.data.calc\_days\_for\_payday(self.userID)
299. self.label\_djob\_name = ttk.Label(self.data\_panel, text = 'Current job name:')
300. self.label\_djob\_name\_v = ttk.Label(self.data\_panel, text = f'{job[0]}')
301. self.label\_djob\_salary = ttk.Label(self.data\_panel, text = 'Current salary:')
302. self.label\_djob\_salary\_v = ttk.Label(self.data\_panel, text = f'{job[1]}')
303. self.label\_djob\_payday = ttk.Label(self.data\_panel, text = 'Payment every :')
304. self.label\_djob\_payday\_v = ttk.Label(self.data\_panel, text = f'{job[2]} days')
305. self.label\_djob\_nextpayment = ttk.Label(self.data\_panel, text = 'Next payment:')
306. self.label\_djob\_nextpayment\_v = ttk.Label(self.data\_panel, text = f'{job[3]}')
307. self.button\_djob\_remove = ttk.Button(self.data\_panel, text = 'Remove job', command = self.remove\_job, width = 35)
308. self.label\_djob\_name.grid(row = 1, column = 0, padx = (0,0))
309. self.label\_djob\_name\_v.grid(row = 1, column = 1, padx = (0,100))
310. self.label\_djob\_salary.grid(row = 2, column = 0, padx = (0,0))
311. self.label\_djob\_salary\_v.grid(row = 2, column = 1, padx = (0,100))
312. self.label\_djob\_payday.grid(row = 3, column = 0, padx = (0,0))
313. self.label\_djob\_payday\_v.grid(row = 3, column = 1, padx = (0,100))
314. self.label\_djob\_nextpayment.grid(row = 4, column = 0, padx = (0,0))
315. self.label\_djob\_nextpayment\_v.grid(row = 4, column = 1, padx = (0,100))
316. self.button\_djob\_remove.grid(row = 5, column = 0, columnspan = 2, pady = (0,93), padx = (0,30))
318. balance\_v = self.data.calc\_current\_balance(self.userID)
319. self.label\_dbalance = ttk.Label(self.data\_panel, text = 'Account balance:')
320. self.label\_dbalance\_v = ttk.Label(self.data\_panel, text = f'{balance\_v}')
321. self.label\_dbalance.grid(row = 6, column = 0, padx = (130,0))
322. self.label\_dbalance\_v.grid(row = 6, column = 1, padx = (0,100))
324. #Statisics\_panel
325. self.x, self.y = self.data.calc\_date\_balance(self.userID,0)
326. self.f = Figure(figsize=(10,5), dpi=100)
327. self.f.set\_facecolor('#F0F0F0')
328. self.a = self.f.add\_subplot(111,)
329. self.a.plot(self.x, self.y, marker = 'o')
330. **for** i\_x, i\_y **in** zip(self.x, self.y):
331. self.a.text(i\_x, i\_y, '   {}'.format(i\_y))
332. #self.a.set\_facecolor('#F0F0F0')
334. canvas = FigureCanvasTkAgg(self.f, self.statistics\_panel)
335. canvas.get\_tk\_widget().pack(side=tk.BOTTOM, expand=True)
336. #Packing
337. self.statistics\_panel.pack(side = tk.BOTTOM)
338. self.data\_panel.pack(side = tk.RIGHT)
339. self.button\_panel.pack(side = tk.TOP)
340. self.pack()

343. **def** loginGui():
344. root = tk.Tk()
345. screen\_width = root.winfo\_screenwidth()
346. screen\_height = root.winfo\_screenheight()
347. width = int(screen\_width/6)
348. height = int(screen\_height/5.5)
349. x = int((screen\_width/2) - (width/2))
350. y = int((screen\_height/2) - (height/2))
351. root.geometry(f'{width}x{height}+{x}+{y}')
353. app = EconomyLoginGui(root)
354. app.master.title('Economy Login')
355. app.mainloop()
357. **def** signUpGui():
358. root = tk.Tk()
359. screen\_width = root.winfo\_screenwidth()
360. screen\_height = root.winfo\_screenheight()
361. width = int(screen\_width/8)
362. height = int(screen\_height/3)
363. x = int((screen\_width/2) - (width/2))
364. y = int((screen\_height/2) - (width/2))
365. root.geometry(f'{width}x{height}+{x}+{y}')
367. app = EconomySignupGui(root)
368. app.master.title('Economy Signup')
369. app.mainloop()
371. **def** mainGui(userID: str):
372. root = tk.Tk()
373. root.geometry('1920x1080')
374. root.state('zoomed')
375. app = EconomyMainGUI(userID, root)
376. app.master.title('Economy logged in')
377. app.mainloop()

380. loginGui()

## Bilag 4 - Econodata.py

1. **import** sqlite3, hashlib, binascii, os, datetime
2. **from** datetime **import** datetime as dt
3. **from** collections **import** OrderedDict
5. **class** User():
6. **def** \_\_init\_\_(self, first\_name: str, last\_name: str, username: str, email: str, password: str):
7. self.first\_name = first\_name
8. self.last\_name = last\_name
9. self.username = username
10. self.password = password
11. self.email = email

14. **class** EconomyData():
15. **def** \_\_init\_\_(self):
16. self.db = sqlite3.connect('economy.db')
18. **def** check\_username(self, username: str):
19. c = self.db.cursor()
20. c.execute("""SELECT username FROM users;""")
21. usernames = c.fetchall()
22. **for** i **in** range(0, len(usernames)):
23. **if** username == usernames[i][0]:
24. **return** False
25. **return** True
27. **def** hash\_password(self, password: str):
28. # https://www.vitoshacademy.com/hashing-passwords-in-python/
29. # Hash a password for storing.
30. salt = hashlib.sha256(os.urandom(60)).hexdigest().encode("ascii")
31. pwdhash = hashlib.pbkdf2\_hmac(
32. "sha512",
33. password.encode("utf-8"),
34. salt,
35. 100000)
36. pwdhash = binascii.hexlify(pwdhash)
37. **return** (salt + pwdhash).decode("ascii")
39. **def** verify\_password(self, stored\_password: str, provided\_password: str):
40. # Verify a stored password against one provided by user
41. salt = stored\_password[:64]
42. stored\_password = stored\_password[64:]
43. pwdhash = hashlib.pbkdf2\_hmac(
44. "sha512",
45. provided\_password.encode("utf-8"),
46. salt.encode("ascii"),
47. 100000)
48. pwdhash = binascii.hexlify(pwdhash).decode("ascii")
49. **return** pwdhash == stored\_password
51. **def** add\_user(self, user: User):
52. c = self.db.cursor()
53. hashed\_password = self.hash\_password(user.password)
54. c.execute("""INSERT INTO users (username, first\_name, last\_name, email, password) VALUES (?, ?, ?, ?, ?);""", (user.username, user.first\_name, user.last\_name, user.email, hashed\_password))
55. userID = c.lastrowid
56. self.db.commit()
57. current\_date = datetime.date.today()
58. previous\_day = current\_date - datetime.timedelta(days = 1)
59. c.execute("""INSERT INTO obtained\_economy (user\_id, category, money\_obtained, date) VALUES (?, 1, 0, ?);""", (userID, previous\_day))
60. c.execute("""INSERT INTO used\_economy (user\_id, category, money\_spent, date) VALUES (?, 1, 0, ?);""", (userID, previous\_day))
61. self.db.commit()
63. **def** add\_cat(self, category: str):
64. category = category
65. c = self.db.cursor()
66. c.execute("""INSERT INTO category (category) VALUES (?);""", (category,))
67. self.db.commit()
69. **def** add\_money\_obtained(self, userID: str, categoryID: int, money\_obtained: float):
70. userID = userID
71. categoryID = categoryID
72. money\_obtained = money\_obtained
73. c = self.db.cursor()
74. c.execute("""INSERT INTO obtained\_economy (user\_id, category, money\_obtained) VALUES (?, ?, ?);""", (userID, categoryID, money\_obtained))
75. self.db.commit()
76. **return** True
78. **def** add\_money\_used(self, userID: str, categoryID: int, money\_used: float):
79. userID = userID
80. categoryID = categoryID
81. money\_used = money\_used
82. c = self.db.cursor()
83. c.execute("""INSERT INTO used\_economy (user\_id, category, money\_spent) VALUES (?, ?, ?);""", (userID, categoryID, money\_used))
84. self.db.commit()
85. **return** True
87. **def** add\_job(self, userID: int, job\_name: str, job\_salary: float, job\_payday: str):
88. userID = userID
89. job\_name = job\_name
90. job\_salary = job\_salary
91. job\_payday = job\_payday
92. current\_date = datetime.date.today()
93. next\_payment = current\_date + datetime.timedelta(days = job\_payday)
94. c = self.db.cursor()
95. c.execute("""INSERT INTO job (user\_id, job\_name, salary, payday, next\_payment) VALUES (?, ?, ?, ?, ?);""", (userID, job\_name, job\_salary, job\_payday, next\_payment))
96. self.db.commit()
97. **return** True
99. **def** calc\_days\_for\_payday(self, userID: int):
100. c = self.db.cursor()
101. c.execute("""SELECT last\_login FROM users WHERE id = ?;""", (userID,))
102. l = c.fetchone()
103. ll = self.convert\_str\_to\_date(l[0])
104. c.execute("""SELECT salary, next\_payment, payday FROM job WHERE user\_id = ?;""", (userID,))
105. k = c.fetchone()
106. kk = self.convert\_str\_to\_date(k[1])
107. **if** kk <= ll:
108. self.add\_money\_obtained(userID, 3, k[0])
109. **if** self.update\_nextpayment(userID) == False:
110. **return**
112. **def** update\_nextpayment(self, userID: int):
113. c = self.db.cursor()
114. c.execute("""SELECT next\_payment, payday FROM job WHERE user\_id = ?;""", (userID,))
115. p = c.fetchone()
116. current\_date = datetime.date.today()
117. oldpayment = self.convert\_str\_to\_date(p[0])
118. next\_payment = oldpayment + datetime.timedelta(days = int(p[1]))
119. c.execute("""UPDATE job SET next\_payment = ? WHERE user\_id = ?;""",(next\_payment, userID))
120. self.db.commit()
121. **if** next\_payment < current\_date:
122. self.calc\_days\_for\_payday(userID)
123. **else**:
124. **return** False
126. **def** calc\_obtained(self, userID: int):
127. userID = userID
128. m = self.get\_obtained(userID)
129. obtained = 0
130. **for** date **in** m:
131. obtained += m[date]
132. **return** obtained
134. **def** calc\_used(self, userID: int):
135. userID = userID
136. m = self.get\_used(userID)
137. used = 0
138. **for** date **in** m:
139. used += m[date]
141. **return** used
143. **def** calc\_current\_balance(self, userID: int):
144. obtained = self.calc\_obtained(userID)
145. used = self.calc\_used(userID)
146. balance = obtained - used
148. **return** balance
150. **def** calc\_date\_balance(self, userID: int, start\_money: int = 0):
151. #F�r alt indtjent �konomi med datoer som et dict
152. obtained = self.get\_obtained(userID)
153. #F�r alt brugt �konomi med datoer som et dict
154. used = self.get\_used(userID)
155. #Laver et dict med obtained dict
156. balance\_dict = obtained
157. #For hver dato (key) i used
158. **for** use **in** used:
159. # Hvis datoen ikke er i modtaget dict (balance\_dict)
160. **if** **not** use **in** balance\_dict:
161. # Tilf�j v�rdien (value) til den dato (key) til balance\_dict, da det er den
162. # brugte m�ngde for den dato
163. balance\_dict[use] = -used[use]
164. **else**:
165. # Tr�k den brugte m�ngde(value) fra, hvad der ellers var tilf�jet p� den
166. # dato(key)
167. balance\_dict[use] -= used[use]
168. # https://stackoverflow.com/questions/34129391/sort-python-dictionary-by-date-key
169. # Sorter dict, s� den f�rste dato kommer f�rst. For at kunne beregne �ndringen i
170. # saldo, for dagene der g�r
171. balance\_dict = OrderedDict(sorted(balance\_dict.items(),
172. key = **lambda** x:dt.strptime(x[0], "%Y-%m-%d")))
173. # L�ber igennem alle dagene(key), hvor der er sket �ndringer
174. **for** balance **in** balance\_dict:
175. # Tilf�jer den forrige m�ngde penge til dagen. Dette beregner den totale m�ngde
176. # penge p� kontoen for datoen
177. balance\_dict[balance] += start\_money
178. # Opdater saldoen for dagen, for at kunne regne videre for n�ste dato
179. start\_money = balance\_dict[balance]
180. x = []
181. y = []
182. **for** bal **in** balance\_dict:
183. x.append(bal)
184. y.append(balance\_dict[bal])
185. **return** x,y
187. **def** check\_category(self, cat: str):
188. c = self.db.cursor()
189. c.execute("""SELECT category FROM category;""")
190. categories = c.fetchall()
191. **for** i **in** range(0, len(categories)):
192. **if** cat == categories[i][0]:
193. **return** False
194. **return** True
196. **def** convert\_str\_to\_date(self, string: str):
197. **return** datetime.datetime.strptime(string, "%Y-%m-%d").date()
199. **def** get\_obtained(self, userID: int):
200. userID = userID
201. c = self.db.cursor()
202. c.execute("""SELECT money\_obtained, date FROM obtained\_economy WHERE user\_id = ?;""", (userID,))
203. obtained = c.fetchall()
204. obtained\_money = 0
205. obtained\_money\_date\_dict = {}
206. **for** i **in** range(0, len(obtained)):
207. obtained\_money = obtained[i][0]
208. date = self.remove\_time(obtained[i][1])
209. **if** **not** date **in** obtained\_money\_date\_dict:
210. obtained\_money\_date\_dict[date] = obtained\_money
211. **else**:
212. obtained\_money\_date\_dict[date] += obtained\_money
213. **return** obtained\_money\_date\_dict
215. **def** get\_used(self, userID: int):
216. userID = userID
217. c = self.db.cursor()
218. c.execute("""SELECT money\_spent, date FROM used\_economy WHERE user\_id = ?;""", (userID,))
219. used = c.fetchall()
220. used\_money = 0
221. used\_money\_date\_dict = {}
222. **for** i **in** range(0, len(used)):
223. used\_money = used[i][0]
224. date = self.remove\_time(used[i][1])
225. **if** **not** date **in** used\_money\_date\_dict:
226. used\_money\_date\_dict[date] = used\_money
227. **else**:
228. used\_money\_date\_dict[date] += used\_money
229. **return** used\_money\_date\_dict
231. **def** get\_cat\_list(self):
232. c = self.db.cursor()
233. c.execute("""SELECT category FROM category WHERE NOT category='start';""")
234. cat\_list = []
235. **for** cat **in** c:
236. cat\_list.append(cat[0])
237. **return** cat\_list
239. **def** get\_cat\_id(self, category: str):
240. category = category
241. c = self.db.cursor()
242. c.execute("""SELECT id FROM category WHERE category = ?;""", (category,))
243. p = c.fetchone()
244. **return** p[0]

247. **def** get\_userID(self, username: str):
248. c = self.db.cursor()
249. c.execute("""SELECT id FROM users WHERE username = ?; """, (username,))
250. ui = c.fetchone()
251. **return** ui[0]
253. **def** get\_job(self, userID: int):
254. userID = userID
255. c = self.db.cursor()
256. c.execute("""SELECT job\_name, salary, payday, next\_payment FROM job WHERE user\_id = ?;""", (userID,))
257. j = c.fetchone()
258. **return** j
260. **def** has\_job(self, userID: int):
261. userID = userID
262. c = self.db.cursor()
263. c.execute("""SELECT \* FROM job WHERE user\_id = ?;""", (userID,))
264. **if** len(c.fetchall()) < 1:
265. **return** False
266. **else**:
267. **return** True
269. **def** update\_date(self, username: str):
270. current\_date = datetime.date.today()
271. userID = self.get\_userID(username)
272. c = self.db.cursor()
273. c.execute("""UPDATE users SET last\_login = ? WHERE id = ?;""", (current\_date, userID))
274. self.db.commit()
276. **def** user\_login(self, username: str, password: str):
277. c = self.db.cursor()
278. c.execute("""SELECT password FROM users WHERE username = ?;""", (username,))
279. p = c.fetchone()
280. **if** self.verify\_password(p[0], password):
281. self.update\_date(username)
282. **if** self.has\_job(self.get\_userID(username)):
283. self.calc\_days\_for\_payday(self.get\_userID(username))
284. **return** True
285. **else**:
286. **return** False
288. **def** remove\_time(self, datetime: str):
289. datetime = datetime
290. date = datetime.split()
291. **return** date[0]
293. **def** remove\_job(self, userID: int):
294. userID = userID
295. c = self.db.cursor()
296. c.execute("""DELETE FROM job WHERE user\_id = ?;""",(userID,))
297. self.db.commit()
299. **def** create\_tables(self):
300. c = self.db.cursor()
302. **try**:
303. c.execute("""DROP TABLE IF EXISTS users;""")
304. c.execute("""DROP TABLE IF EXISTS used\_economy;""")
305. c.execute("""DROP TABLE IF EXISTS obtained\_economy;""")
306. c.execute("""DROP TABLE IF EXISTS category;""")
307. c.execute("""DROP TABLE IF EXISTS job;""")
308. **except** Exception as e:
309. **print**(f'Error while deleting tables: {e}')
311. **try**:
312. c.execute("""CREATE TABLE IF NOT EXISTS users (
313. id INTEGER PRIMARY KEY,
314. username TEXT,
315. first\_name TEXT,
316. last\_name TEXT,
317. email TEXT,
318. password TEXT,
319. last\_login DATETIME NOT NULL DEFAULT CURRENT\_DATE);""")
321. c.execute("""CREATE TABLE IF NOT EXISTS used\_economy (
322. id INTEGER PRIMARY KEY,
323. user\_id INTEGER,
324. category INTEGER,
325. money\_spent FLOAT,
326. date DATETIME NOT NULL DEFAULT CURRENT\_TIMESTAMP);""")
328. c.execute("""CREATE TABLE IF NOT EXISTS obtained\_economy (
329. id INTEGER PRIMARY KEY,
330. user\_id INTEGER,
331. category INTEGER,
332. money\_obtained FLOAT,
333. date DATETIME NOT NULL DEFAULT CURRENT\_TIMESTAMP);""")
335. c.execute("""CREATE TABLE IF NOT EXISTS category (
336. id INTEGER PRIMARY KEY,
337. category TEXT);""")
339. c.execute("""CREATE TABLE IF NOT EXISTS job (
340. id INTEGER PRIMARY KEY,
341. user\_id INTEGER,
342. job\_name TEXT,
343. salary FLOAT,
344. payday TEXT,
345. next\_payment DATETIME NOT NULL
346. );""")
348. **print**('All tables created successfully')
349. **except** Exception as e:
350. **print**(f'Error when creating tables: {e}')
352. test\_password1 = "1234"
353. test\_password2 = "4321"
354. test\_password1 = self.hash\_password(test\_password1)
355. test\_password2 = self.hash\_password(test\_password2)
356. c.execute("""INSERT INTO users (username, first\_name, last\_name, email, password) VALUES ('Tester1', 'Jens', 'Tester','jenstester@gmail.com',?);""", (test\_password1,))
357. c.execute("""INSERT INTO users (username, first\_name, last\_name, email, password) VALUES ('Tester2', 'Tester', 'Jens','testerjens@gmail.com',?);""", (test\_password2,))
358. c.execute("""INSERT INTO obtained\_economy (user\_id, category, money\_obtained) VALUES (1, 1, 2000);""")
359. c.execute("""INSERT INTO obtained\_economy (user\_id, category, money\_obtained) VALUES (1, 1, 3000);""")
360. c.execute("""INSERT INTO obtained\_economy (user\_id, category, money\_obtained, date) VALUES (1, 1, 3000, '2020-05-02 17:43:04');""")
361. c.execute("""INSERT INTO obtained\_economy (user\_id, category, money\_obtained, date) VALUES (1, 1, 4000, '2020-05-02 17:43:04');""")
362. c.execute("""INSERT INTO obtained\_economy (user\_id, category, money\_obtained, date) VALUES (1, 1, 500, '2020-05-01 17:43:04');""")
363. c.execute("""INSERT INTO category (category) VALUES ('start');""")
364. c.execute("""INSERT INTO category (category) VALUES ('HEJ');""")
365. c.execute("""INSERT INTO category (category) VALUES ('Salary');""")
366. c.execute("""INSERT INTO job (user\_id, job\_name, salary, payday, next\_payment) VALUES (1, 'spurgt', 200, 1, '2020-05-01');""")
367. c.execute("""INSERT INTO used\_economy (user\_id, category, money\_spent, date) VALUES (1, 1, 1000, '2020-05-03 17:43:04');""")
368. c.execute("""INSERT INTO used\_economy (user\_id, category, money\_spent) VALUES (1, 1, 1000);""")
369. self.db.commit()

1. Funktionerne: hash\_password() og verify\_password i filen: econodata.py: (Molina, 2018) [↑](#footnote-ref-1)
2. Linje 327 - 336: (pythonprogrammring, u.d.) [↑](#footnote-ref-2)