

Projekt wypożyczalni samochodowej

Data oddania:

25.06.2025

Agata Skalska	416306	Inżynieria Mechatroniczna
Miłosz Stec	418076	Inżynieria Mechatroniczna
Adam Puc	417818	Inżynieria Mechatroniczna

Spis tresci	
Opis struktury projektu	3
Windows Presentation Foundation	3
Środowisko Rhapsody	5
Opis interfejsu użytkownika	6
Ekran Logowania	6
Okno użytkownika (pracownika)	7
Lista samochodów	7
Historia	7
Klienci	8
Okno Administratora	9
Cennik	9
Zarządzanie Flotą	<u>9</u>
Użytkownicy	10
Przyciski	11
Opis działania aplikacji	13
Logowanie i autoryzacja	13
Zarządzanie danymi (Repozytoria + baza SQL)	13
Wyliczanie ceny i scenariusz wypożyczenia	13
User Interface i obsługa zdarzeń	13
Algorytmika i techniczne rozwiązania	14
Fragmenty kodu	15
Implementacja dziedziczenia – ViewModelBase	15
Dziedziczenie w LoginViewModel	15
Obsługa zdarzeń	16
Walidacja danych przed logowaniem	16
Mechanizm autoryzacji logowania	17
Bezpieczne przechowywanie hasła	18
Obsługa zdarzeń w oknie – Login_Screen.xaml.cs	18
Testowanie i przykładowe scenariusze działania	19
Scenariusz dla Administratora	19
Scenariusz dla Użytkownika	23
Wnioski i dalszy rozwój	20



Wprowadzenie

Celem projektu jest zbudowanie aplikacji okienkowej za pomocą WPF (C#). Aplikacja podzielona jest na dwie funkcję dostępu -okno administratora oraz użytkownika (pracownika). Głównymi założeniami aplikacji są wypożyczanie aut oraz ich odbiór elektroniczny. W zależności od roli dodane zostały również funkcje umożliwiające:

- Logowanie
- Wyświetlanie listy wszystkich aut
- Historie wypożyczeni
- Dodania, usuwania oraz modyfikacji pojazdów
- Dodania, usuwania użytkowników

Aplikacja została stworzona do obsługi od strony kadry pracowniczej (nie przez użytkownika końcowego).

Opis struktury projektu

Windows Presentation Foundation

Projekt jest przykładem systemu typu MVVM (Model-View-ViewModel), zaimplementowanego przy użyciu technologii WPF (Windows Presentation Foundation)

Struktura Warstw:

- Model Reprezentuje dane i logikę domenową
- ViewModel Pośredniczy między View a Modelem, zawiera logikę
- View Interfejs użytkownika

Opis powiązań najważniejszych relacji między klasami:

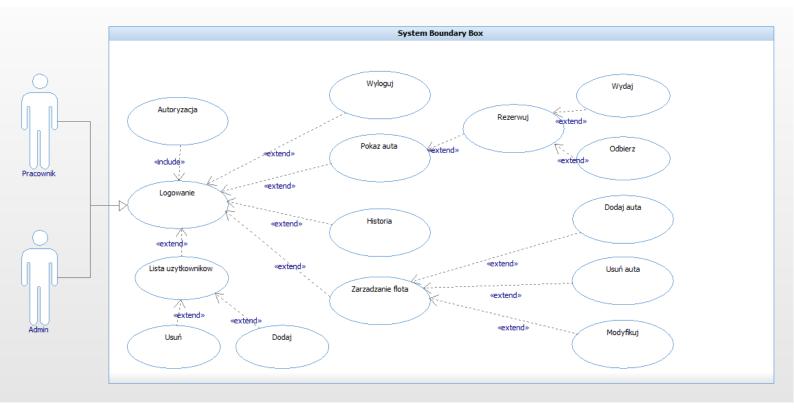
- LoginViewModel Korzysta z UserRepository do uwierzytelniania, dziedziczy z ViewModelBase
- UserRepository udostępnia metody typu GetByUsername, AuthenticateUser, zwraca UserModel
- UserModel reprezentuje dane użytkownika: UserId, Username, Access, PasswordHash
- MainWindow.xaml powiązany z LoginViewModel przez DataContext, reaguje na komendy
- App.xaml.cs przechowuje aktualnego użytkownika (App.CurrentUser)
- UserSession singleton dla danych sesji: ID, login, uprawnienia

Architektura:

- Logika biznesowa (np. logowanie) jest odseparowana od interfejsu
- Repozytoria oddzielają dane od logiki aplikacji można łatwo zmienić źródło danych
- Komendy (ICommand) są używane zamiast zdarzeń przycisków
- Model danych (np. UserModel) jest łatwy w rozszerzeniu o kolejne funkcje



Środowisko Rhapsody



Pracownik (User) – osoba zatrudniona przez firmę operującą oprogramowaniem, która ma za zadanie wydawać i odbierać auta od klientów końcowych.

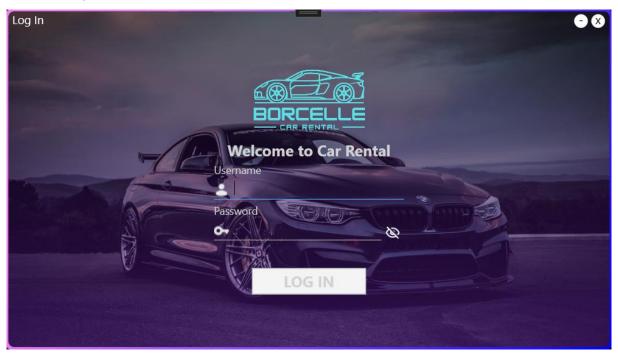
Admin – kierownik oddziału firmy operującej oprogramowaniem, która ma za zadanie nadzorować działanie floty pojazdów oraz ma możliwości pracownika.

Obie role maja dostęp do okna logowania. W zależności od przypisanych funkcji do danej roli, mają one dostęp do danych funkcjonalności aplikacji. Administrator ma te same funkcjonalności co User



Opis interfejsu użytkownika

Ekran Logowania



Okno logowania zawiera dwa pola tekstowe do wpisywania danych do logowania (username oraz password), a także przycisk zatwierdzający te dane, przenoszący do kolejnych okien. W prawym górnym rogu znajdują się przyciski zamykające oraz minimalizujące okno.

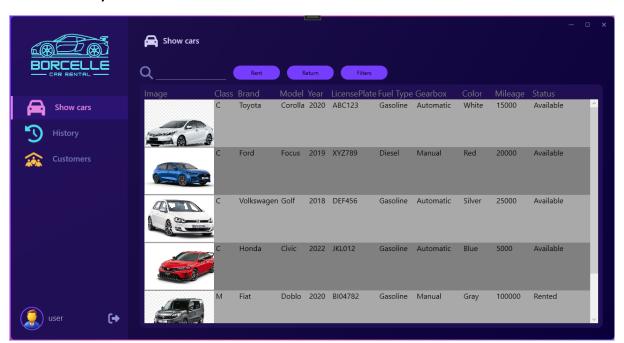


Okno użytkownika (pracownika)

Okno pracownika składa się z menu bocznego oraz ekranu głównego. Funkcje dostępne dla użytkownika:

Lista samochodów

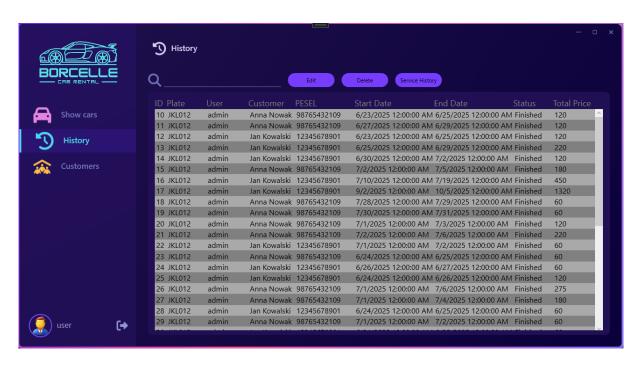
Pracownik firmy może wyświetlać, wypożyczać oraz odbierać samochody



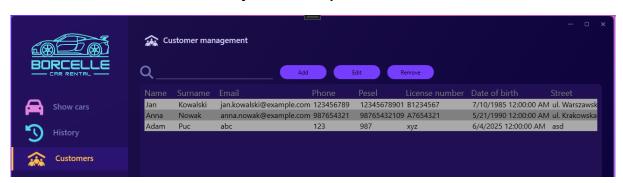
Historia

Dla użytkownika dostępna jest historia wypożyczonych samochodów wraz z danymi klientów, datą wypożyczenia oraz zwrotu, statusem oraz ceną





Klienci – lista klientów zarejestrowanych w serwisie





Okno Administratora

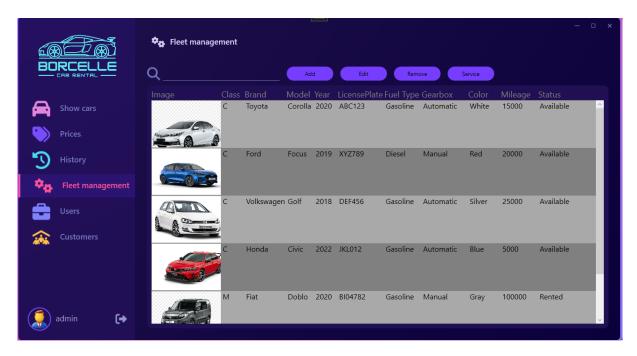
Administrator posiada wszystkie funkcje, które posiada pracownik, a dodatkowo:

Cennik – Administrator ma dostęp do cennika wypożyczeni samochodów



Zarządzanie Flotą – administrator może dodawać, usuwać oraz edytować samochody znajdujące się w wypożyczalni. Dodatkowo może dać pojazd do serwisu





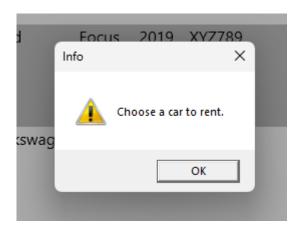
Użytkownicy – Administrator może dodawać, usuwać i edytować użytkowników uprawnionych do dostępu do aplikacji oraz nadawać im odpowiednie role



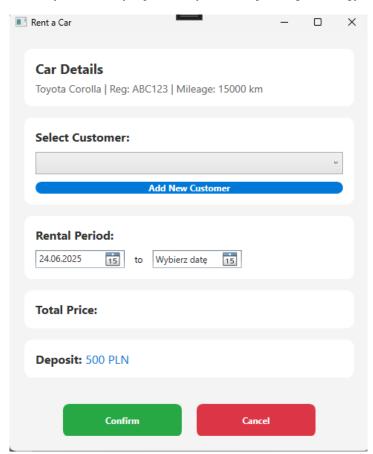
Przyciski

Każdy przycisk przenosi do osobnego okna, w zależności od funkcji. Przykładowe okna funkcji "rent" w "Show Cars" dla Administratora"

Jeżeli nie został wybrany samochód do wypożyczenia, program wyświetli błąd:

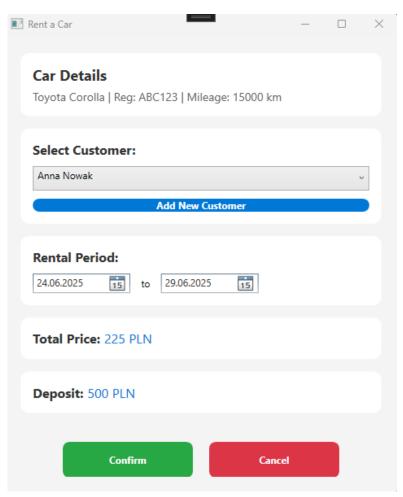


Po wybraniu pojazdu pokazuje się następujące okno:





Możliwe jest wybranie klienta, okresu wypożyczenia, po czym wyświetlana jest cena. Operację można potwierdzić, albo anulować



Pozostałe funkcje działają na podobnej logice





Opis działania aplikacji

Logowanie i autoryzacja

- Użytkownik wpisuje login/hasło; hasło przechowywane jako SecureString.
- LoginViewModel waliduje długość wpisu (min. 3 znaki), następnie wywołuje UserRepository. AuthenticateUser().
- Po pomyślnej autoryzacji zapisuje sesję w singletonie UserSession i otwiera odpowiednie okno (rola Admin lub Pracownik).

Zarządzanie danymi (Repozytoria + baza SQL)

- Dane przechowywane są w relacyjnej bazie
- Dostęp do danych realizowany jest w warstwie Repositories oddziela logikę dostępu od ViewModeli;
- Operacje Create, Read, Update, Delete na samochodach, klientach i użytkownikach.

Wyliczanie ceny i scenariusz wypożyczenia

- Wybór auta i klienta, daty wypożyczenia i zwrotu.
- Obliczenie ceny na podstawie jednodniowej stawki
 Car.DailyRate * liczba dni + ewentualne opłaty dodatkowe (np. serwisowe).
- Zapis transakcji do tabeli Rentals z nadaniem statusu.

User Interface i obsługa zdarzeń

- Menu boczne zmienia zawartość głównego obszaru (UserControl).
- Converters zamieniają np. enum statusu na kolor/tekst w UI.



- CustomControls standaryzują wygląd przycisków, data pickera itp.
- Obsługa błędów i wyświetlanie komunikatów (brak wybranego auta, nieprawidłowe dane).

Algorytmika i techniczne rozwiązania

- Data Binding automatyczne odświeżanie UI przy zmianie właściwości w ViewModelu.
- ICommand zamiast zdarzeń przycisków, co pozwala na testowanie logiki niezależnie od UI.
- SecureString bezpieczne przechowywanie hasła w pamięci.
- Singleton UserSession trzyma stan zalogowanego użytkownika.
- Repository Pattern enkapsuluje logikę dostępu do bazy.
- Walidacja Inputu CanExecute komend sprawdza poprawność danych przed wykonaniem operacji.
- Obliczenia cen prosta arytmetyka, możliwość rozszerzenia o promocje czy cenniki sezonowe.



Fragmenty kodu

Zastosowane funkcje i technologie na przykładzie funkcji logowania do aplikacji:

Implementacja dziedziczenia – ViewModelBase

```
Odwołania: 11
public abstract class ViewModelBase : INotifyPropertyChanged
{
    public event PropertyChangedEventHandler PropertyChanged;

Odwołania: 22
public void OnPropertyChanged(string propertyName)
    {
        PropertyChanged?.Invoke(this, new PropertyChangedEventArgs(propertyName));
    }
}
```

ViewModelBase – Klasa bazowa dla wszystkich ViewModels (w naszym przypadku LoginViewModel). Umożliwia powiadamianie widoku o zmianie danych (NotifyPropertyChanged) – kluczowe dla data bindingu w WPF.

Dziedziczenie w LoginViewModel

```
public class LoginViewModel : ViewModelBase
   // Fields
   private string _username;
   private SecureString _password;
   private string _errorMessage;
   private bool _isViewVisible = true;
   private bool _isAccess;
   private IUserRepository userRepository;
   // Properties
   Odwołania: 6
    public string Username
        get { return _username; }
        set
        {
            _username = value;
            OnPropertyChanged(nameof(Username));
```

LoginViewModel dziedziczy z ViewModelBase, co umożliwia korzystanie z OnPropertyChanged(...) i automatyczne odświeżanie UI po zmianie właściwości, np. public string Username

Obsługa zdarzeń

```
1 odwołanie
public ICommand LoginCommand { get; }
1 odwołanie
public ICommand RecoverPasswordCommand { get; }
Odwołania: 0
public ICommand RememberPasswordCommand { get; }
Odwołania: 0
public ICommand RememberPasswordCommand { get; }

// Constructor
Odwołania: 0
public LoginViewModel()
{
    userRepository = new UserRepository();
    LoginCommand = new ViewModelCommand(ExecuteLoginCommand, CanExecuteLoginCommand);
    RecoverPasswordCommand = new ViewModelCommand(p => ExecuteRecoverPassCommand("", ""));
}
```

Komenda LoginCommand wiązana w widoku do przycisku "Zaloguj". ViewModelCommand to klasa implementująca ICommand, umożliwiająca wykonywanie logiki po kliknięciu przycisku.

Walidacja danych przed logowaniem

Zabezpieczenie – przycisk logowania aktywny tylko wtedy, gdy dane wejściowe są poprawne (minimum 3 znaki).

Mechanizm autoryzacji logowania

```
private void ExecuteLoginCommand(object obj)
   var password = Password;
   var isValidUser = userRepository.AuthenticateUser(new NetworkCredential(Username, password));
   if (isValidUser)
       App.CurrentUser = userRepository.GetByUsername(Username);
       UserSession.Username = App.CurrentUser.Username;
       UserSession.UserId = App.CurrentUser.UserId;
       Thread.CurrentPrincipal = new System.Security.Principal.GenericPrincipal(
           new System.Security.Principal.GenericIdentity(Username), null);
       IsAccess = App.CurrentUser?.Access ?? false;
       if (IsAccess)
           var adminMenu = new Admin_Menu();
           adminMenu.Show();
       else
           var userMenu = new User_Menu();
           userMenu.Show();
       IsViewVisible = false;
   else
       ErrorMessage = "* Invalid username or password";
```

Funkcja odpowiada za: Weryfikacje danych użytkownika (AuthenticateUser), ustawienie aktualnego użytkownika i jego roli, otworzenie odpowiedniego widoku (Admin lub User), oraz ukrycie okna logowania (IsViewVisible = false).



Bezpieczne przechowywanie hasła

```
public SecureString Password
{
    get { return _password; }
    set
    {
        _password = value;
        OnPropertyChanged(nameof(Password));
}
```

Hasło przechowywane jako SecureString, co zwiększa bezpieczeństwo aplikacji – minimalizuje ryzyko przechwycenia danych z pamięci.

Obsługa zdarzeń w oknie – Login_Screen.xaml.cs

```
private void Login_Screen_Mouse_Down(object sender, MouseButtonEventArgs e)
{
    if (e.ChangedButton == MouseButton.Left)
    {
        DragMove();
    }
}
```

Prosty event pozwalający użytkownikowi przeciągać okno

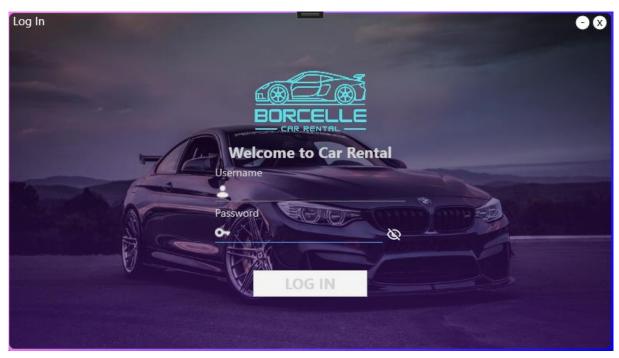


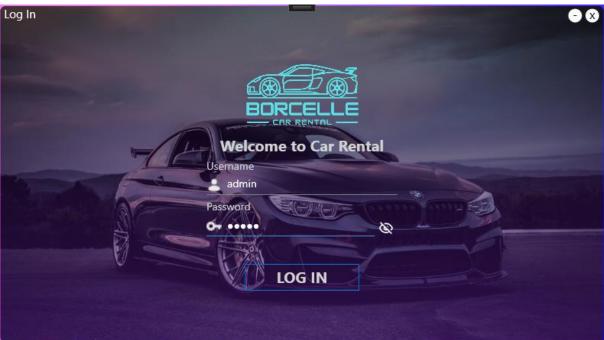


Testowanie i przykładowe scenariusze działania

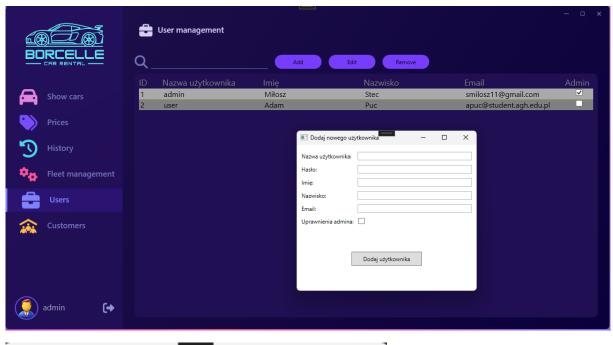
Scenariusz dla Administratora

Logowanie, dodatnie pracownika do listy, następnie usunięcie jednego pojazdu z floty



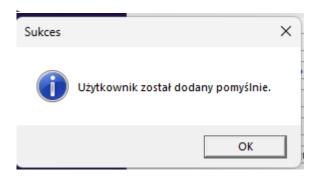




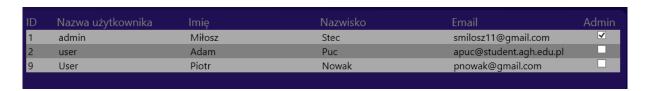


■ Dodaj nowego użytkownika — □ >					
Nazwa użytkownika:	User				
Hasło:	•••••				
lmię:	Piotr				
Nazwisko:	Nowak				
Email:	pnowak@gmail.com				
Uprawnienia admina:					

Dodaj użytkownika

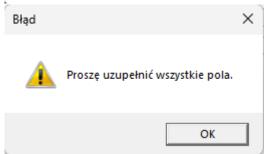






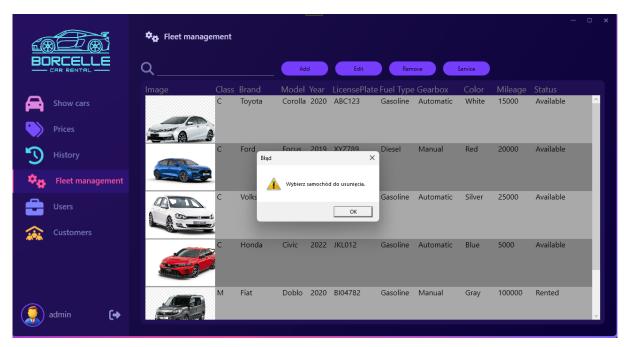
Przypadek źle wpisanych danych:

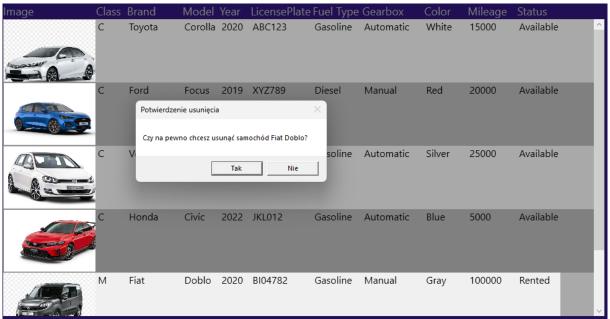
Dodaj nowego uży	_	×	
Nazwa użytkownika:	Admin		
Hasło:			
lmię:	Joanna		
Nazwisko:	Kowalska		
Email:	123@gmail.com		
Uprawnienia admina:	✓		
	Dodaj użytkownika		
_		_	





Edycja Floty – brak wybranego pojazdu do usunięcia:



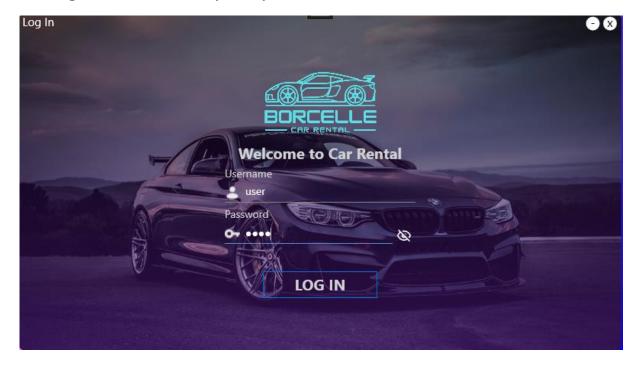




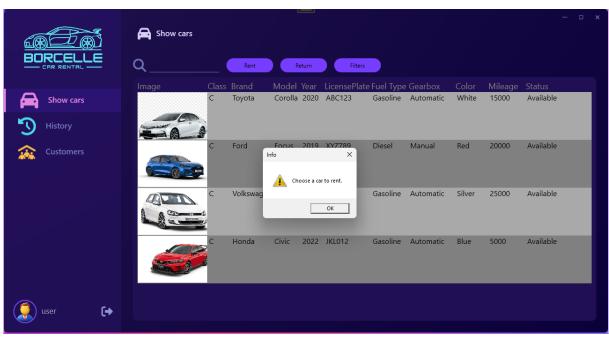


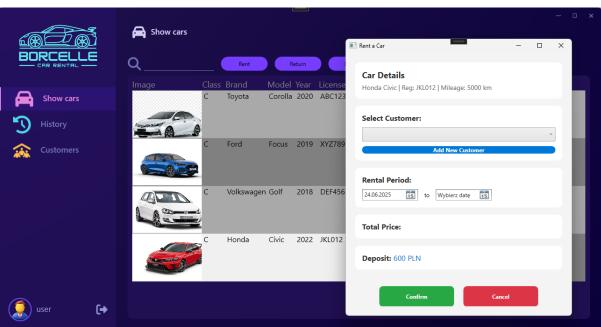
Scenariusz dla Użytkownika

Logowanie, wypożyczenie oraz odebranie samochodu, dodanie nowego klienta do bazy danych



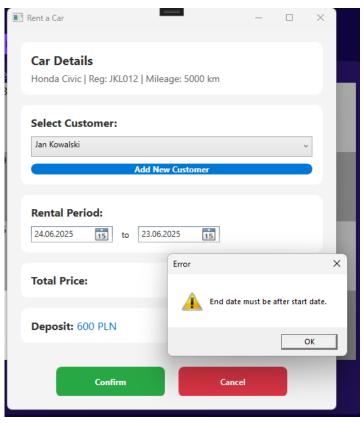


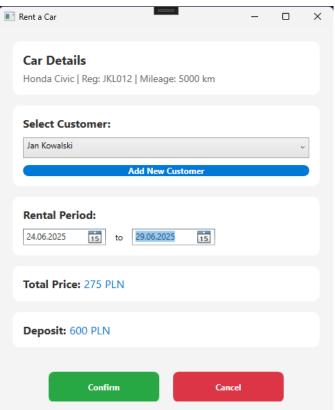






Data oddania jest nieprawidłowa – program pokazuje błąd:

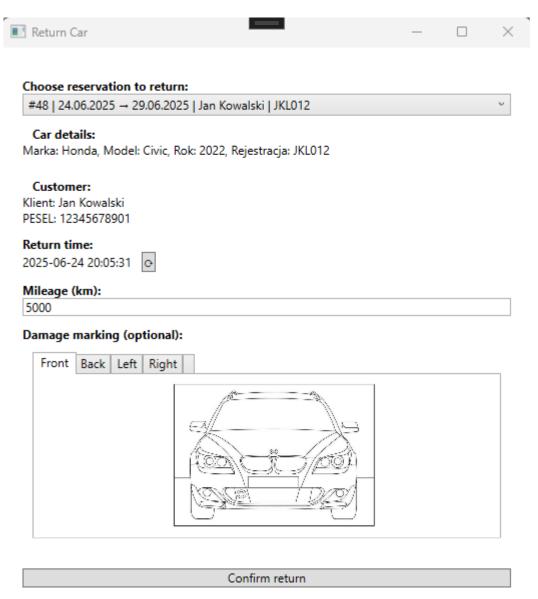






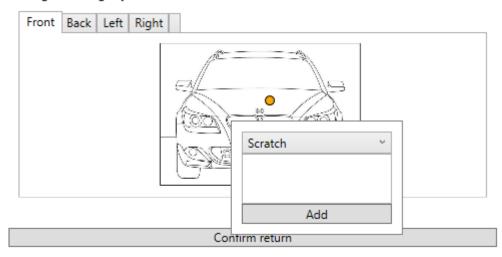


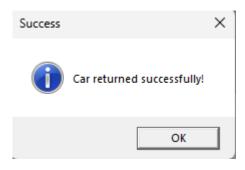
Odbiór samochodu:





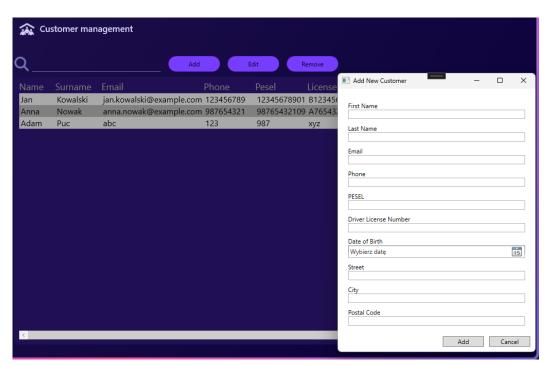
Damage marking (optional):





- 4					0, 0 1, 0000 10100100 1 1111 0, 011, 0			
ı	47 JKL012	Unknown	Anna Nowak	98765432109	7/3/2025 12:00:00 AM 7/5/20	025 12:00:00 AM A	ctive	120
	48 JKL012	user	Jan Kowalski	12345678901	6/24/2025 12:00:00 AM 6/29/2	/2025 12:00:00 AM F	inished :	275

Dodanie Klienta:





Add New Customer		_		×
First Name				
Monika				
Last Name				
Konieczna				
Email				
m.konieczna@gmail.com				
Phone				
123456789				
PESEL				
12345678910				
Driver License Number				
kk123				
Date of Birth				
31.03.2000				15
Street				
Kowaliowa				
City Kraków				
Postal Code				
11-111				
	Ado		Cano	1
	Add	ı	Cano	cei .
ame Surname Email	Phone	e [Pesel	License
arrie Barriarrie Erriari	111011	٠ ،	COCI	LICCIII

Name	Surname	Email	Phone	Pesel	License number	Date of birth	Street
Jan	Kowalski	jan.kowalski@example.com	123456789	12345678901	B1234567	7/10/1985 12:00:00 AM	ul. Warszawsk
Anna	Nowak	anna.nowak@example.com	987654321	98765432109	A7654321	5/21/1990 12:00:00 AM	ul. Krakowska
Adam	Puc	abc	123	987	xyz	6/4/2025 12:00:00 AM	asd
Monika	Konieczna	m.konieczna@gmail.com	123456789	12345678910	kk123	3/31/2000 12:00:00 AM	Kowaliowa



Wnioski i dalszy rozwój

Aplikacja znacząco ułatwia działanie wypożyczalni samochodowej. Podział na warstwy umożliwia łatwą implementację nowych funkcji jak i testowanie samego programu. Jest ona również przygotowana pod dalszą rozbudowę i integrację z innymi systemami. Wykorzystanie aplikacji okienkowej zapewnia użytkownikowi przyjemny odbiór platformy, a podział na mniejsze zadania ułatwia mu poruszanie się po aplikacji. Kolejnymi etapami rozwoju będzie dodanie dodatkowych zabezpieczeń (np. weryfikacja, czy klient posiada prawo jazdy), integracja z zewnętrznym systemem do płatności internetowych oraz projekt okna dla klienta.