

G

Kravspecifikation

Bakgrund

Wigellkoncernen moderniserar sin verksamhet och planerar att utöka sin "clothes-on-demand"-shop till webben.

Du får därför i uppdrag att designa en prototyp till deras webshop. Kunderna ska via en enkel meny kunna ange sitt namn och lägga sin beställning

Funktionella krav

Systemet ska innehålla följande affärsobjekt (**Business Object**):

Customer, CEO, Pants, TShirt, Skirt

Affärsobjekten ska innehålla följande gemensamma attribut: Id, name

Customer innehåller även address och E-mail

Pants innehåller även type, size, prize, material, color, fit och length

TShirt innehåller även size, prize, material, color, sleeves och neck

Skirt innehåller även size, prize, material, color, waistline och pattern

När en kund beställer ett plagg ska systemet reagera och meddela Wigells VD via en utskrift i applikationen genom att en händelse av typen "plagg tillverkas" visas. Använd **Observer mönster** för att visa detta.

Plaggen skapas utifrån ett tomt objekt av de olika affärsobjekten. För att kunden ska kunna skapa sitt eget unika plagg så har attributen size, material och color två alternativ att välja mellan (bestäm själv). De klassspecifika attributen har tre olika alternativ (bestäm själv). Dessa värden ska kunden ange vid beställning och tilldelas objektet när beställningen är lagd. (Steg 1-3 **Builder mönster**)

Efter det dekoreras klädojektet (**Command mönster**). Den här processen verifieras genom att en utskrift sker från respektive steg. (resterande steg för respektive plagg)

När plagget är färdigt för levererans meddelas Wigells VD återigen om detta genom att en händelse av typen "plagg klar" visas i konsolen/applikationen. (**Observer mönster**)

Avslutningsvis ska ett kvitto med beställningens detaljer skrivas ut i konsolen/applikationen. Detaljerna ska hämtas från det färdiga objektet

Tekniska krav

Systemet kan vara grafiskt (JavaFX) eller textbaserat med utskrift och inmatning i konsolen

Applikationen ska vara körbar och utan allvarliga fel eller brister.

Samtliga mönster ska implementeras enligt kursens riktlinjer.

Ingen extra funktionalitet ska implementeras utan att denna först godkänts av beställaren

Samtliga affärsobjekt ska följa java beans standard

Skapande av klädesplagg

Pants

1. Anger material på plagget (enligt beställning)
2. Syr till önskad typ (enligt beställning)
3. Syr till önskad passform (enligt beställning)
4. Klipper önskad längd (enligt beställning)
5. Färgar plagget (enligt beställning)

T-shirt

1. Anger på plagget (enligt beställning)
2. Klipper önskad ärmlängd (enligt beställning)
3. Syr till önskad nacke (enligt beställning)
4. Färgar plagget (enligt beställning)

Skirt

1. Anger material på plagget (enligt beställning)
2. Syr till önskat midja (enligt beställning)
3. Syr/klipper till önskat mönster (enligt beställning)
4. Färgar plagget (enligt beställning)

VG

Samtliga krav för G ska uppfyllas.

Applikationen ska dessutom innehålla relevanta enhetstester som täcker in > 80% av koden. Getters och setters samt andra, i språket java, inbyggda metoder behöver dock inte testas

Det ska finnas möjlighet att beställa fler än ett plagg åt gången.