

Μια πρώτη ματιά της εφαρμογής κατά την εκκίνηση είναι αυτή:

```
"C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA 2019.3.4\jbr\bin\java.exe" "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains
```

ΚΑΛΩΣΗΡΘΑΤΕ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΖΩΟ.ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙΑΣ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ.  
ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ:

1. Προβολή όλων των διαθέσιμων ζώων του ζωολογικού κήπου
2. Προσθήκη νέου ζώου
3. Αναζήτηση ζώου βάσει ονόματος
4. Αναζήτηση ζώου βάσει κωδικού
5. Επεξεργασία ζώου βάσει κωδικού
6. Διαγραφή ζώου βάσει κωδικού
7. Έξοδος από την εφαρμογή

Ο χρήστης εισαγει εναν αριθμο απο το 1 εως το 7 για να επιλεξει τη λειτουργια που θελει να κανει.

```
... ..  
7. Έξοδος από την εφαρμογή  
1
```

Με την λάθος εισαγωγή ο κωδικας ξαναεκτελει τη συναρτηση ZooApp(); (μεχρι ο χρηστης να δωσει σωστο αριθμο) ειτε μεσω μιας exception handler ειτε μεσω ενος

# βρογχου if:

ΚΑΛΟΣΗΡΩΑΤΕ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΖΟΟ.ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ.  
ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ:

1. Προβολή όλων των διαθέσιμων ζώων του ζωολογικού κήπου
2. Προσθήκη νέου ζώου
3. Αναζήτηση ζώου βάσει ονόματος
4. Αναζήτηση ζώου βάσει κωδικού
5. Επεξεργασία ζώου βάσει κωδικού
6. Διαγραφή ζώου βάσει κωδικού
7. Έξοδος από την εφαρμογή

A

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΕΝΑΝ ΑΡΙΘΜΟ ΑΠΟ ΤΟ 1-7

ΚΑΛΟΣΗΡΩΑΤΕ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΖΟΟ.ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ.  
ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ:

1. Προβολή όλων των διαθέσιμων ζώων του ζωολογικού κήπου
2. Προσθήκη νέου ζώου
3. Αναζήτηση ζώου βάσει ονόματος
4. Αναζήτηση ζώου βάσει κωδικού
5. Επεξεργασία ζώου βάσει κωδικού
6. Διαγραφή ζώου βάσει κωδικού
7. Έξοδος από την εφαρμογή

Η συναρτηση περιεχει ολες τις λειτουργιες σε εναν βρογχο if για καθε τιμη που μπορει να δωσει ο χρηστης (1-7) (βλεπε κωδικα) .

Η εφαρμογη πρεπει να διαβαζει ηδη 7 ζωα απο το αρχαιο που βρισκεται στον φακελο του project (ZooList.ser) τα οποια μπορουν να ειναι ορατα μεσω της λειτουργιας 1:

ZOO: Snake  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A1  
ΒΑΡΟΣ: 6.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 25  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: reptilian

ZOO: Hippopotamus  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A2  
ΒΑΡΟΣ: 1500.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 50  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: Mammals

ZOO: Dolphin  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A5  
ΒΑΡΟΣ: 150.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 55  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: Mammals

ZOO: Monkey  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A6  
ΒΑΡΟΣ: 10.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 30  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: Mammals

ZOO: Frog  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A7  
ΒΑΡΟΣ: 0.3  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 12  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: amphibian

ZOO: Parrot  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A4  
ΒΑΡΟΣ: 2.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 95  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: Bird

ZOO: Crocodile  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A3  
ΒΑΡΟΣ: 500.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 100  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: reptilian

Η εφαρμογή μετα απο καθε λειτουργια της, επιστρεφει αυτοματα στο μενου επιλογων μεσω της κλησης της ZooApp(); η οποια βρισκεται στο τελος του προγραμματος(βλεπε

κωδικα) . Η κληση ομως γινεται ανεφικτη μετα απο την επιλογη της λειτουργιας 7 οποτε και η εφαρμογη κλεινει.

Επισης σε περιπτωση λαθους σε οποιαδηποτε λειτουργια, ζητειται ξανα τιμη απο τον χρηστη:

```
ΚΑΛΟΣΗΡΘΑΤΕ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΖΩΟ.ΠΑΡ/
ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ:
1. Προβολή όλων των διαθέσιμων ζώ
2. Προσθήκη νέου ζώου
3. Αναζήτηση ζώου βάσει ονόματος
4. Αναζήτηση ζώου βάσει κωδικού
5. Επεξεργασία ζώου βάσει κωδικού
6. Διαγραφή ζώου βάσει κωδικού
7. Έξοδος από την εφαρμογή
2
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΟΝΟΜΑ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
123
ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΕΓΚΥΡΟ ΟΝΟΜΑ
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΟΝΟΜΑ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
|
```

Ο χρηστης εδωσε λανθασμενο ονομα ζωου.

```
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΟΝΟΜΑ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
Snake
ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΙΔΗ ΖΩΟ ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΟΝΟΜΑ
ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΕΓΚΥΡΟ ΟΝΟΜΑ
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΟΝΟΜΑ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
```

Ο χρηστης εδωσε ενα ονομα ζωου που υπαρχει ηδη.

4

ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΖΩΟΥ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ:

A19

ΤΟ ΖΩΟ ΠΟΥ ΑΝΑΖΗΤΗΣΑΤΕ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ

ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΖΩΟΥ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΤΕ:

Ο χρήστης αναζητησε ένα κωδικό ζώου που δεν υπάρχει.

Όλα τα παραπάνω έχουν επιτευχθεί με βρογχούς for,while,if και exception handlers.

Τέλος, να σημειωθεί ότι μετά από κάποια πιθανή αλλαγή στα δεδομένα του αρχείου που θα κάνει ο χρήστης, τα δεδομένα αποθηκεύονται και είναι δυνατή η προβολή τους και με το επόμενο άνοιγμα του αρχείου:

```
7. Έξοδος από την εφαρμογή
2
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΟΝΟΜΑ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
ELEPHANT
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΚΩΔΙΚΟ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
A9
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΒΑΡΟΣ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
4000
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΙΑ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
50
ΕΙΣΑΓΕΤΕ ΟΜΟΤΑΞΙΑ ΝΕΟΥ ΖΩΟΥ:
Mammal

ΤΟ ΝΕΟ ΖΩΟ ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΗΚΕ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ


ΚΑΛΟΣΗΡΘΑΤΕ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΖΩΟ.ΠΑΡΑΚΑΛΩ
ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ:
1. Προβολή όλων των διαθέσιμων ζώων τ
2. Προσθήκη νέου ζώου
3. Αναζήτηση ζώου βάσει ονόματος
4. Αναζήτηση ζώου βάσει κωδικού
5. Επεξεργασία ζώου βάσει κωδικού
6. Διαγραφή ζώου βάσει κωδικού
7. Έξοδος από την εφαρμογή
7
ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΞΟΔΟΣ...
ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΗΚΑΝ
```

---

Στο επομενο ανοιγμα του αρχειου:

5. Διαδικασία ζωού  
6. Διαγραφή ζωού βάσει  
7. Έξοδος από την εικόνα

ZOO: Snake  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A1  
ΒΑΡΟΣ: 6.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 25  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: reptilian

ZOO: Hippopotamus  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A2  
ΒΑΡΟΣ: 1500.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 50  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: Mammals

ZOO: Dolphin  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A5  
ΒΑΡΟΣ: 150.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 55  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: Mammals

ZOO: Monkey  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A6  
ΒΑΡΟΣ: 10.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 30

ZOO: Frog  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A7  
ΒΑΡΟΣ: 0.3  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 12  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: amphibian

ZOO: Parrot  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A4  
ΒΑΡΟΣ: 2.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 95  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: Bird

ZOO: Crocodile  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A3  
ΒΑΡΟΣ: 500.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 100  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: reptilian

ZOO: ELEPHANT  
ΚΩΔΙΚΟΣ: A9  
ΒΑΡΟΣ: 4000.0  
ΜΕΓΙΣΤΗ ΗΛΙΚΑ: 50  
ΟΜΟΤΑΞΙΑ: Mammal

Η αποθήκευση επιτυγχάνεται με την εγγραφή των αποθηκευμένων objects κατά το τέλος

του προγράμματος απο την λιστα animalList  
(βλεπε κωδικα) στο αρχειο.