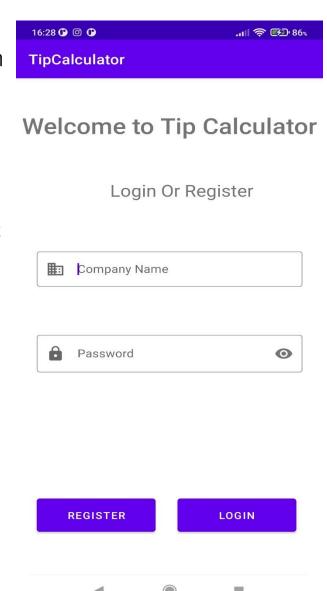
Tip Calculator

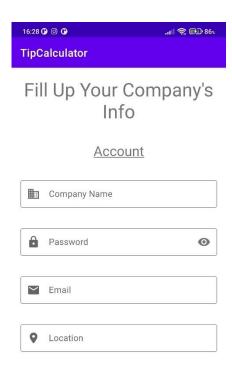


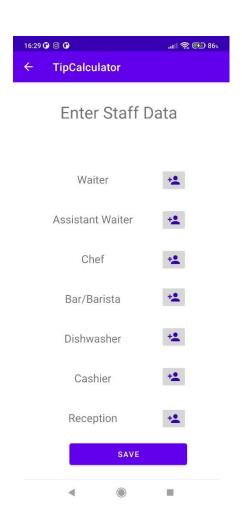
Νικόλαος Βογιατζής-3952 Σπυρίδων Καρβούνης-3928 Γεώργιος Παππάς-3878 Η εφαρμογή έχει δημιουργηθεί ώστε να χρησιμοποιείται από ιδιοκτήτες ή υπεύθυνους καταστημάτων στον χώρο της εστίασης με σκοπό την διευκόλυνση του διαμοιρασμού των φιλοδωρημάτων.

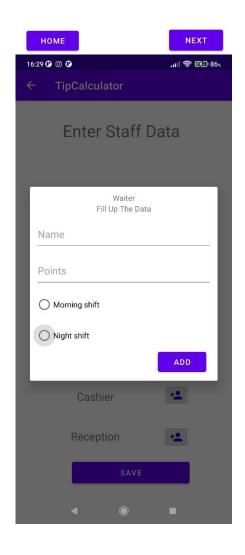
Κατά το άνοιγμα της εφαρμογής στην αρχική οθόνη βλέπουμε ένα μήνυμα καλωσορίσματος και μας δίνονται δύο επιλογές, η μία είναι για εγγραφή ενός νέου χρήστη (κουμπί "REGISTER") και η άλλη για σύνδεση με τα στοιχεία ενός ήδη υπάρχοντος χρήστη (κουμπί "LOG IN").



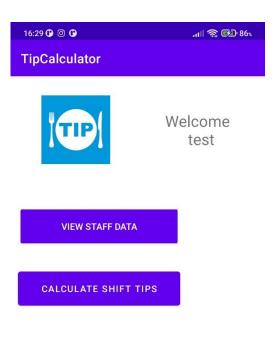
Εάν ο χρήστης επιλέξει "REGISTER" (εγγραφή) τότε μεταφέρεται σε ένα νέο παράθυρο όπου καταχωρεί τα στοιχεία του (Όνομα Επιχείρησης, Κωδικός, Email, Τοποθεσία). Έπειτα, το προσωπικό του καταστήματός του με τα χαρακτηριστικά του καθενός (Όνομα, Πόντοι, Βάρδια). Όταν τελειώσει με τις προσθήκες πατάει το κουμπί "SAVE" και επιστρέφει στην αρχική οθόνη από όπου και θα συνδεθεί με τα στοιχεία του.

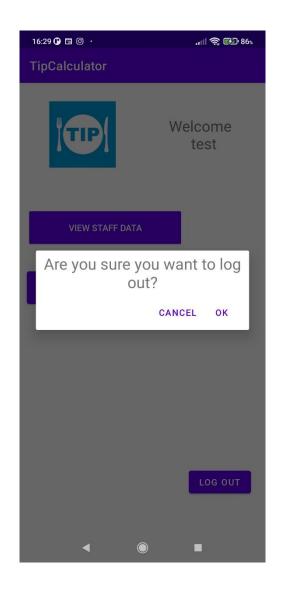


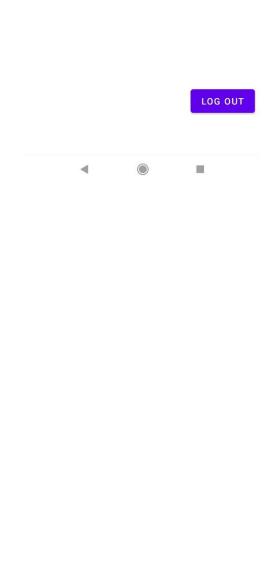




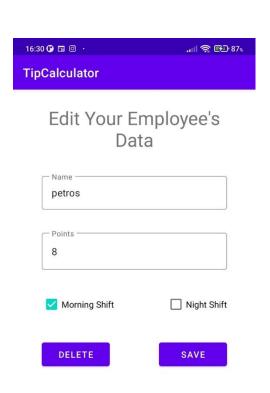
Αφού γίνει η σύνδεση, στην οθόνη βλέπουμε ένα μήνυμα καλωσορίσματος και τρία κουμπιά. Το πρώτο "View Staff Data" μας δίνει την δυνατότητα να δούμε το προσωπικό που έχει καταχωρηθεί για αυτήν την επιχείρηση. Το δεύτερο "Calculate Shift Tips" μας παραπέμπει σε μία άλλη οθόνη για τον υπολογισμό των φιλοδωρημάτων. Ενώ το τρίτο "Log Out" μας δίνει την δυνατότητα αποσύνδεσης.

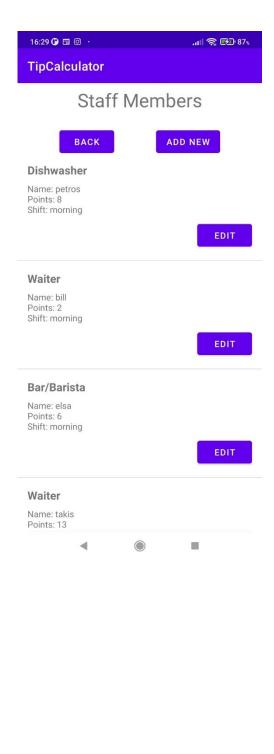






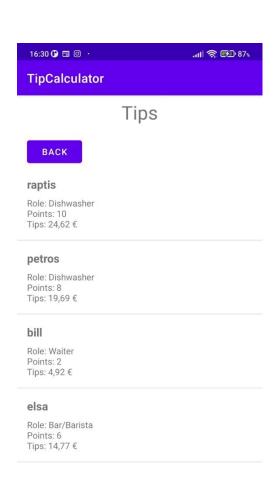
Εάν επιλέξουμε το κουμπί "View Staff Data" εμφανίζεται μία λίστα με το προσωπικό του καταστήματος. Από εδώ μπορούμε να προσθέσουμε επιπλέον άτομα, να επεξεργαστούμε τα χαρακτηριστικά αυτών που υπάρχουν ήδη (π.χ. να αλλάξουμε τους πόντους ενός σερβιτόρου) ή και να διαγράψουμε.





Εάν επιλέξουμε το κουμπί "Calculate Shift Tips" πηγαίνουμε σε ένα παράθυρο όπου βάζουμε ως είσοδο τα συνολικά φιλοδωρήματα της κάθε βάρδιας και επιλέγουμε αν ήταν η πρωινή ή η βραδινή. Έπειτα, πατώντας το κουμπί "Calculate" εμφανίζεται η λίστα με το προσωπικό της συγκεκριμένης βάρδιας και το ποσό των φιλοδωρημάτων που αντιστοιχεί στον καθένα ανάλογα με τους πόντους που έχει.





4



Όσον αφορά τον κώδικα της εφαρμογής, έχει αναπτυχθεί ως εξής:

Έχουμε φτιάξει 11 αρχεία κλάσεων σε Java (MainActivity, MainActivity2, register_activity, activity_register_2, edit_view, database_view, CalculateTipsActivity, Results, Staff, DBHelperStaff, DBHelperUsers).

Οι DBHelperStaff και DBHelperUsers είναι βοηθητικές κλάσεις μέσα στις οποίες έχουν υλοποιηθεί συναρτήσεις που επεξεργάζονται τα περιεχόμενα των βάσεων δεδομένων. Στην DBHelperUsers έχουμε συναρτήσεις για την εισαγωγή ενός νέου χρήστη και τον έλεγχο για το εάν υπάρχει ήδη το όνομα ή ο κωδικός που χρησιμοποιεί κατά την εγγραφή. Στην DBHelperStaff υπάρχουν συναρτήσεις για την εισαγωγή νέου μέλους προσωπικού, την ενημέρωση των χαρακτηριστικών του καθώς και για την διαγραφή του.

Η κλάση Staff είναι και αυτή μια βοηθητική κλάση μέσω της οποίας δημιουργείται ένα αντικείμενο τύπου Staff το οποίο περιγράφει έναν υπάλληλο της εταιρείας.

Σε όλες τις υπόλοιπες κλάσεις υπάρχουν οι συναρτήσεις oncreate() οι οποίες καλούν τις συναρτήσεις της εκάστοτε κλάσης κατά την δημιουργία τους. Μία από αυτές είναι και η συνάρτηση initializeGuiAttributes(), με κοινό όνομα σε όλες τις κλάσεις, η οποία αρχικοποιεί όλα τα στοιχεία που υπάρχουν στο GUI για κάθε κλάση χωριστά. Από εκεί και πέρα η κάθε κλάση εκτελεί διαφορετικές λειτουργίες ανάλογα με τις εισόδους που δέχεται και τα πατήματα των κουμπιών που έχει. Αυτές οι λειτουργίες περιγράφονται λεπτομερώς στα σχόλια του κώδικα.

Επίσης, υπάρχουν 12 xml αρχεία μέσω των οποίων γίνεται η γραφική αλληλεπίδραση της εφαρμογής με τον χρήστη.