**2. Csoport Terve**

Készítette: Praszna Koppány Vászoly és Endrődi Kálmán

# A feladat

Egy számítástechnikai eszközöket forgalmazó boltnak készítsen alkalmazást. Az eszközökről tároljuk a megnevezésüket, árukat, a készleten lévő mennyiséget és bizonyos műszaki paramétereket (szövegek). Az eszköz képes kiírni a jellemzőit, és megadni, hogy kifogyóban van-e (10-nél kevesebb van készleten). Bizonyos gyorsan avuló eszközöket (de csak azokat) időnként leértékelik.

Készítsen konzol alkalmazást, amellyel nyomon tudjuk követni a készlet alakulását, tudunk felvenni és törölni eszközöket, és módosítani a már beírt jellemzőket. Az adatokat tudja szöveges fájlban tárolni, illetve azokat szöveges fájlból betölteni.

# A feladat megoldásának lépései

1. Az adatok megírása

Az általunk kitalált adatok, felvisszük a tervben szereplő szempontok szerint, egy „txt” file-ba.

1. Az osztályok kidolgozása
2. Menürendszer felépítese

Az osztályokat és a menürendszer felépítését, az első sprint végére szeretnénk befejezni.

1. A menüpontok kidolgozása

A menüpontokat a második sprint végére dolgozzuk ki.

1. A Bemutató elkészítése

A bemutatóra szánt időben, még finomítjuk a programot, ha szükséges.

# Elkészítendő Osztályok terve

Privát osztályba eltároljuk a file-ból érkező adatokat. Illetve kiegészítjük egy „ID”-val, és egy változóval, ami tárolja, hogy az adott példány gyorsan avuló-e.

Új példány létrehozásakor automatikusan megkapja az „ID”-t, továbbá az osztály tartalmaz majd három eljárást, ami egy új elem feltöltéséért, elem törléséért, és elem módosításáért felel.

# Tárolt fájlok neve, felépítése

adat.txt

ID (szám), Eszköz neve (szöveg), Ár (szám), Készleten lévő mennyiség (szám), paraméterek (szöveg)

# Program menüpontjainak leírása

1. Készlet ki listázása
2. Termék hozzáadása
3. Termék törlése
4. Termék módosítása
5. File-ba írás.

# Munkamegosztás

A menü és az adatszerkezetek kidolgozását Koppány fogja megoldani. A menüpontok kidolgozását Kálmán végzi el. Egymásnak segítünk, és Github-ot fogunk használni.