DOCUMENTAȚIE TEMA 3

NUME STUDENT: Iosif Adela

GRUPA: 30223

CUPRINS

3
-
3
5
C

1. Obiectivul temei

Se dorește implementarea unei aplicații folosită de un depozit pentru gestionarea comenzilor efectuate de clienți. Aplicația va avea o interfață grafică, pentru a oferi utilizatorului o experiență cât mai plăcută. De asemenea, sistemul permite adăugarea, editarea și ștergerea produselor și a clienților, dar și crearea unor noi comenzi.

2. Analiza problemei, modelare

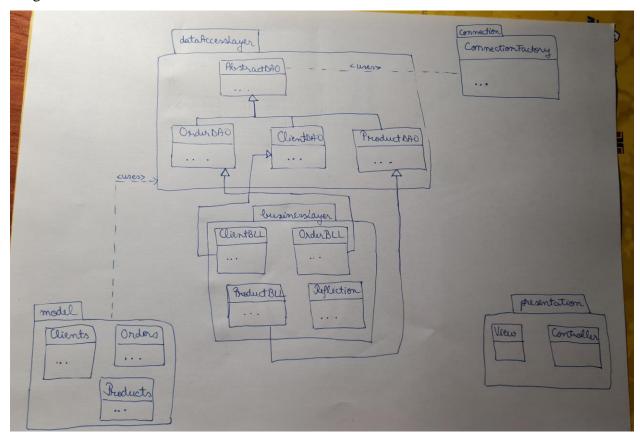
Aplicația trebuie să ofere funcționalități ca: adăugarea unui nou client, ștergerea unui client, editarea unui client; adăugarea unui nou produs, ștergerea unui produs, editarea unui produs; crearea unor comenzi efectuate de un client existent cu un tip de produs din lista de produse. Totodată, aplicația afișează în interfață clienții, produsele și comenzile în funcție de modificările în timp real.

3. Proiectare

Pentru proiectare am ales Layered Architecture, astfel aplicația este împărțită în mai multe "straturi", fiecare având câte o funcționalitate. De aceea, am 5 pachete:

- presentation: aici se regăsesc clasele corespunzătoare interfeței: View, în care sunt adăugate toate elementele grafice, se fac operații în interfață, dar sunt apelate și cele pentru baza de date; Controller
- model: conține clasele corespunzătoare tabelelor din baza de date
- dataAccessLayer: aici sunt definite și implementate operațiile care au loc în cadrul bazei de date
- connection: contine clasa care facilitează conexiunea cu baza de date
- businessLayer: aici se regăsesc clasele care utilizează metodele (care conțin interogări) din dataAccessLayer, acestea transmiţându-le în interfaţă

Diagrama UML



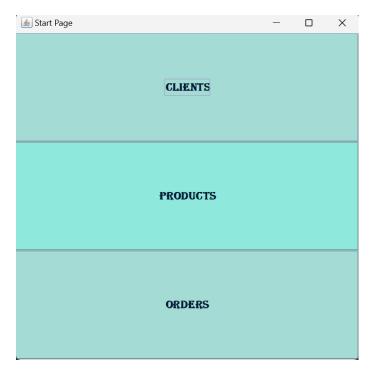
4. Implementare

Pentru a implementa o aplicație cât mai organizată, utilă și sigură, se cere folosirea mecanismului de reflecție. Aceasta face parte din domeniu programării dinamice și permite unui program să își examineze și să își modifice structura în timpul rulării. În general, reflecția oferă un nivel ridicat de control asupra structurii și comportamentului programelor, oferind posibilități avansate de manipulare și adaptare a codului în timpul rulării.

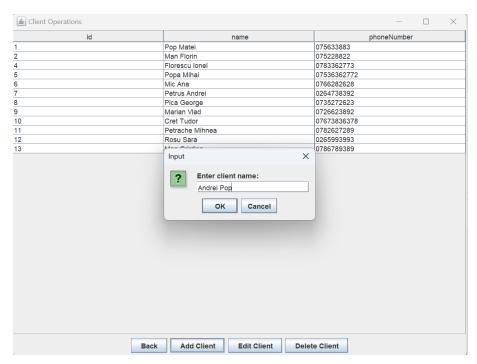
Astfel, pentru accesul la date am folosit reflection, care este implementată în clasa AbstractDAO, extinsă de celelalte clase din dataAccessLayer. În fapt, pentru operații precum ștergerea, inserarea sau actualizarea unor înregistrări în baza de date, nu vor fi necesare multe modificări.

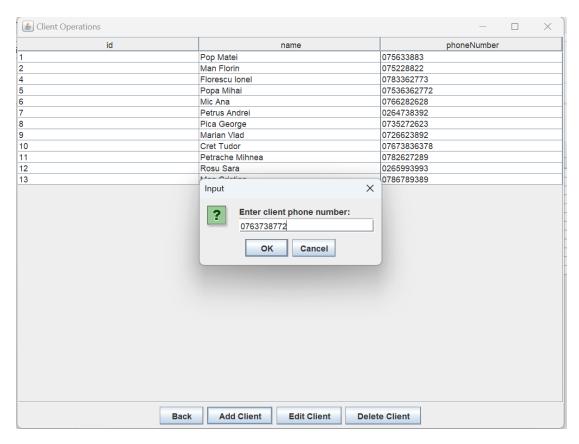
5. Rezultate

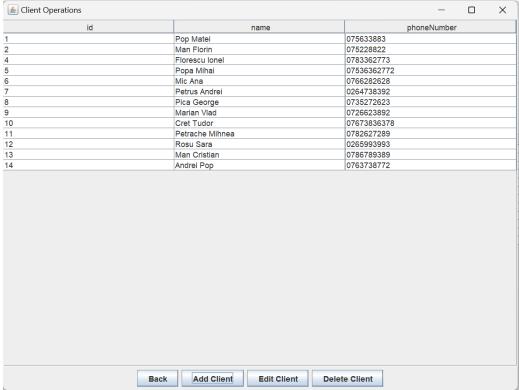
Prima pagină a aplicației, de unde se selectează următoarea fereastră care se va deschide pentru a efectua operațiile specifice.



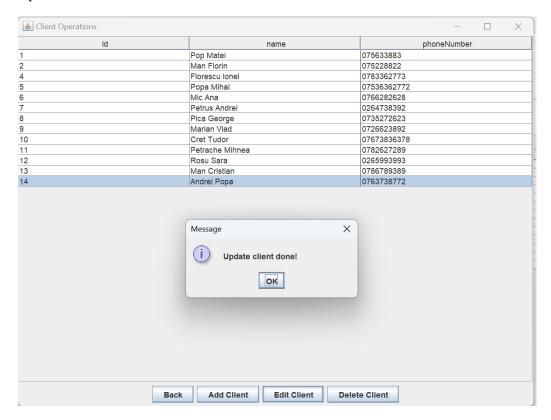
Operația de adăugare client



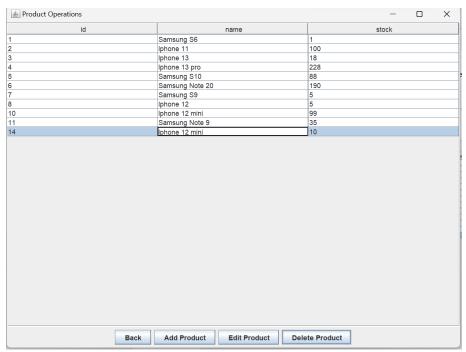


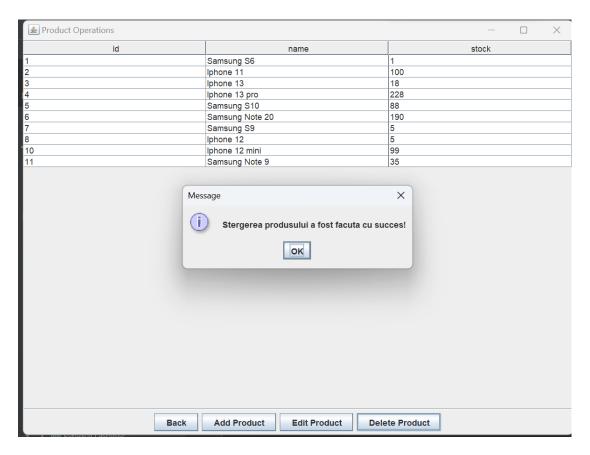


Update client

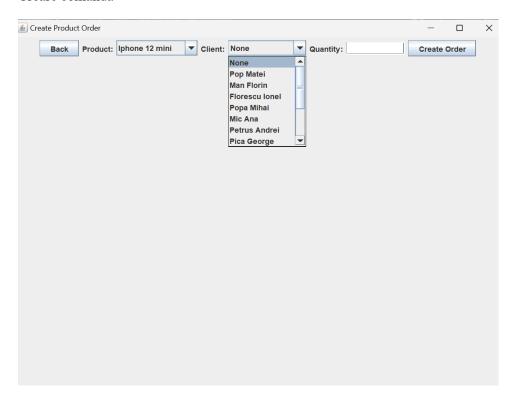


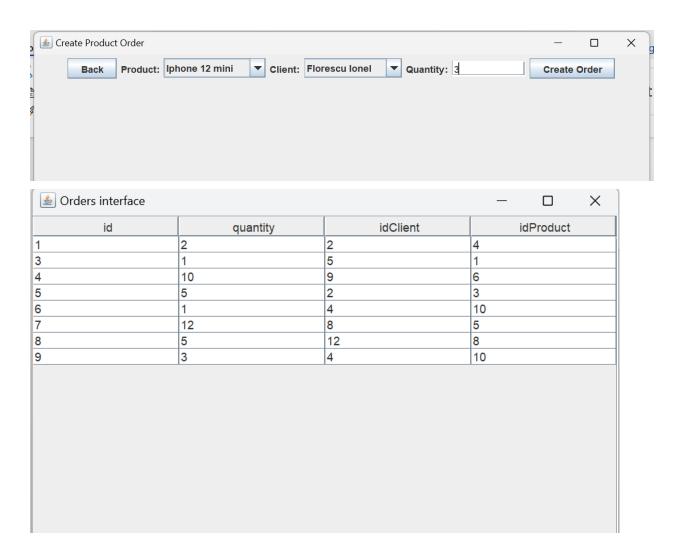
Ștergere produs





Creare comandă





6. Biblografie

- 1. https://stackoverflow.com/
- $2. \ https://www.ms.sapientia.ro/~manyi/teaching/oop/oop_romanian/curs16/curs16.html$
- 3. Materiale laborator