# Fejlesztői dokumentáció

## Adatbázis

## Backend

## Frontend

## LMS Desktop (asztali alkalmazás)

### BorderPaint osztály

Ez az osztály felel egy form keretének megfestésére. A statikus Handle függvényt meghívva szükséges megadni a formot amire szeretnénk keretet rajzolni. Ezt követően példányosításra kerül az osztály. Ebben a példányban beállítjuk a formot amit paramtéreben kaptunk a \_form nevű mezőben, és hozzárendeljük a Border\_Paint függvényt. Ebben a függvényben egy téglalapot rajzol a form szélére, ezzel keretet adva neki.

### CloseWindow osztály

Ez az osztály egy ablak bezárását valósítja meg. Van egy mező amiben a formot tároljuk el. A Handle függvény meghívásakor szükséges átadnunk a formot és a gombot amire szeretnénk meghívni a bezárást. Az osztály példányosításra kerül, a mezőt beállítjuk, és hozzárendeljük a WindowClose függvényt a gombra való kattintásra. Ez a függvény pedig egész egyszerűen bezárja a megadott formot.

### DragWindow osztály

Ez az osztály felel az ablakok mozgathatóságáért. Van három mezőnk, az elsőben a formot tároljuk, a másodikban tároljuk, hogy az egér gombja éppen le van e nyomva, illetve a harmadik mezőben tároljuk el a legutolsó egérpozíciót. A Handle függvény meghívásakor példányosításra kerül az osztály a megadott formmal, továbbá szükésges megadni a panelt és a title nevű címet. Ezeket azért kérjük el, mert ezekre fog meghívásra kerülni a függvény, azaz ha a title (cím)-re kattintunk úgy is fog működni az ablak mozgatása. Az osztály konstruktorában 3 függvény kerül meghívásra:

Az első függvény az OnPanelMouseDown, amiben igaz értéket kap a \_mouseDown mező, majd beállításra kerül a \_lastPosition mező a legutolsó pozícióval.

A második függvény az OnPanelMouseMove, ami először is megvizsgálja, hogy az egérgomb le van e nyomva. Ha nem, akkor megszakítja a működést, ha viszont igen akkor kiszámolja a legutóbbi egérpozíció alapján a megtett utat és beállítja a form új pozícióját.

A harmadik függvény pedig az OnPanelMouseUp, ahol az egér lenyomását vizsgáló mező hamis értékre lesz beállítva.

### HandleKeys osztály

Ez az osztály felel azért, hogy egy gomb lenyomásakor milyen függvény fusson le. A Handle függvénynek van egy túlterhelése, ami annyiban különbözik, hogy az elvárt gomb egy darab, vagy tömbben lévő több darab gomb. Ezen felül a két függvény elvár még egy formot, illetve egy függvényt, amit meghívásra szeretnénk átvenni. Majd példányosításra kerül az osztály, ahol beállításra kerülnek a mezők, és gomb lenyomásra meghívjuk a RunFunction függvényt. Ez a függvény végigmegy a megadott gombokon, és ha az adott gomb megegyezik a lenyomott gombbal, akkor lefut a függvény.

### HandleFonts osztály