



ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΣΥΣΤΗΜΑ

ΥΔΡΟΠΑΡΚΟΥ FASOURI WATERMANIA WATERPARK

Έγγραφο Τεχνικών Σχεδιασμού

Ομάδα Συγγραφής Εγγράφου:

Άθως Μπουδουράκης

Δημήτρης Χριστοδούλου

Κώστας Παπανικολάου

Χρίστος Ιωαννίδης

Μέμνων Κωνσταντίνου

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

<u>1.1 ΣΚΟΠΟΣ</u>	5
<u>1.2 ΈΚΤΑΣΗ</u>	5
<u>1.3 ΟΡΙΣΜΟΙ, ΑΚΡΩΝΥΜΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΑ</u>	5
<u>1.4 ΑΝΑΦΟΡΕΣ</u>	5

2. Διαχείριση Ατυχημάτων

<u>2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΝ</u>	6
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	6
<u>2.2 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΝ</u>	6
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	6
<u>2.3 ΕΜΦΑΝΙΣΗ REPORT</u>	6
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.6
<u>2.4 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΟΣ</u>	7
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.7
<u>2.5 SUBMIT ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΣ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.7
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.7

3. Διαχείριση Αποθήκης

<u>3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΜΕΑ ΚΟΥΜΠΙ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.8
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.8
<u>3.2 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΜΕΑ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.8
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.8
<u>3.2.1 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΤΟΜΕΑ ΚΟΥΜΠΙ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9
<u>3.2.1.1 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΤΟΜΕΑ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9
<u>3.2.2 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΜΕΑ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9
<u>3.3 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΟΥΜΠΙ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.10
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.10
<u>3.3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΜΕΑ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.10
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.10
ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.10
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΝΕΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.10
<u>3.4 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.11
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.11
<u>3.5 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΟΥΜΠΙ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.12
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.12
<u>3.5.1 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.12
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.12

3.6 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΟΥΜΠΙ	13
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	1
3.6.1 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.13
ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.13

4. Διαχείριση Τεχνιού Τμήματος

4.1 <u>ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΑΝΤΛΙΑΣ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.14
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.14
4.2 <u>ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥΡΜΠΙΝΑΣ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.14
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.14
4.3 <u>ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.15
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.15
4.4 <u>ΛΙΣΤΑ ΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.15
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.15
4.5 <u>ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΛΙΣΤΑΣ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.16
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.16
4.6 <u>ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΜΕΑ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.16
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.16
4.7 <u>ΛΙΣΤΑ ΠΙΣΙΝΑΣ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.17
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.17
4.8 <u>Προσθήκη Πισίνας</u>	17
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.17
ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.18
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΙΣΙΝΑΣ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.18
4.9 <u>ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΙΣΙΝΑΣ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.18
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.18
4.10 <u>ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΙΣΙΝΑΣ ΚΑΙ ΧΙΜΙΚΩΝ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.19
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.19
4.11 <u>ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.19
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	19

5. Διαχείριση Προσωπικού

5.1 <u>ΑΝΑΘΕΣΗ ΚΑΘΗΚΟΝΤΩΝ ΝΕΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.20
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.20
5.2 <u>ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΘΕΣΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.20
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.20
5.3 <u>ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.21
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.21

5.4 ΦΟΡΜΑ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.21
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.21

6. Διαχείριση Υπαλλήλων

6.1 <u>ΚΟΥΜΠΙ EMPLOYEE</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.22
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.22
6.2 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΝΕΟΥ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.22
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.22
ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.22
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.23
6.3 <u>ΚΟΥΜΠΙ ARCHIVE</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.23
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.23
6.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ ΚΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΣΤΗ ΒΑΣΗ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.24
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.24
ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.24
ΔΙΑΓΡΑΦΗ - ΑΡΧΕΙΟΘΕΤΗΣΗ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.24
6.5 <u>ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΜΑΣ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.25
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.25
6.6 <u>ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΒΗΜΑ</u>	
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.25
6.7 <u>ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.25
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.25
6.8 <u>ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΦΟΡΜΑΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.26
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.26
6.9 <u>ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΟΡΜΑΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.26
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.26
6.10 <u>ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.26
<u>ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)</u>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.26
ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.27
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.27

7.FLOWCHART

7.1 <u>ΚΙΡΙΑ ΟΘΟΝΗ</u>	29
7.2 <u>LOGIN ΟΘΟΝΗ</u>	29
7.3 <u>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΝ</u>	30
7.3.1 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΝ.....	30
7.3.2 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	30
7.3.3 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΛΕΞΗ ΚΛΕΙΔΙ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.31

7.4 <u>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΠΟΘΗΚΗΣ</u>	31
7.4.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	31
7.4.2 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	32
7.4.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	32
7.5 <u>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΕΧΝΙΚΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ</u>	
7.5.1 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΙΣΙΝΑΣ	33
7.5.1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΙΣΙΝΑΣ	34
7.5.1.2 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΙΣΙΝΑΣ	35
7.5.1.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΠΙΣΙΝΑΣ	36
7.5.1.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΙΣΙΝΑΣ	37
7.5.2 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΗΧΑΝΟΣΤΑΣΙΟΥ	38
7.5.2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	38
7.5.2.2 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΜΕΑ	39
7.5.2.3 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΛΙΣΤΑΣ	40
7.5.3 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ	41
7.5.3.1 ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ ΠΙΣΙΝΑΣ	41
7.5.3.2 ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	42
7.5.3.3 ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ ΓΕΝΝΗΤΡΙΑΣ	43
7.5.3.4 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΛΙΣΤΑΣ	44
7.6 <u>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ</u>	
7.6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	45
7.6.2 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	46
7.6.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	47
7.6.4 ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	48
7.7 <u>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΥΠΑΛΛΗΛΩΝ</u>	
7.7.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ	49
7.7.2 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ	49
7.7.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ	50
7.7.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ	50

1 Εισαγωγή

1.1 Σκοπός

Αυτό το έγγραφο παρέχει μια περιεκτική επισκόπηση της αρχιτεκτονικής του συστήματος, χρησιμοποιώντας ένα αριθμό από διαφορετικές αρχιτεκτονικές όψεις που απεικονίζουν διάφορες πτυχές του συστήματος.

1.2 Έκταση

Το έγγραφο των Τεχνικών Προδιαγραφών καθορίζει τις κύριες συνιστώσες και τις υπηρεσίες του fasouri watermark, όπως η Διαχείριση Ατόμων (, Πελάτες, Υπάλληλοι), η δημιουργία και διαχείριση υπάλληλων, η δημιουργία και διαχείριση προσωπικού , η διαχείριση της Αποθήκης και των υλικών, καθώς και για την παρουσίαση και διαχείριση ατυχημάτων/πισινών.

1.3 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφία

E-R DIAGRAM: Entity- Relationships diagram, διάγραμμα οντοτήτων συσχετίσεων

ΔΡΔ: Διάγραμμα Ροής Δεδομένων

1.4 Αναφορές

1. Software Project Survival Guide by Steve McConnell – Software Requirements Specification

2. www.Wikipedia.org

3. Σημειώσεις μαθήματος: «Τεχνολογία Λογισμικού-ΜΗΥΠ 324».

4. Σημειώσεις μαθήματος: «Εργασία Τεχνολογίας Λογισμικού και Επαγγελματική Πρακτική (ΜΗΥΠ 328)».

2 Διαχείριση Ατυχημάτων

2.1 Εισαγωγή Ατυχήματος

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void incident_functions(Date $date, String $description, Int $section, String $title) (new incidents)
{
    if (Date_happened != NULL && Description!=NULL && Section_ID!=NULL && title!=NULL)
    {
        try{

            INSERT INTO incidents (Date_happened, Description, Section_ID,title
            VALUES ($date,$description,$section,$title
                )
            }
            catch{}
        }
    }
}
```

Λειτουργία: Εισάγετε στη βάση ένα νέο περιστατικό με τις παραμέτρους : ώρα που έγινε, περιγραφή, τόπος που έγινε και ο τίτλος του.

2.2 Εμφάνιση ατυχημάτων

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

void incidents_functions() (show incidents)

```
{
Date fromdate, Date todate;

If ((fromdate is true) && (todate is true)
{
SELECT * FROM Incidents;
}
}
```

Λειτουργία: Εμφανίζει όλα τα περιστατικά απο την βάση δεδομένων μέσα στα όρια-ημερομηνίες που εισαχθήκαν απο τον χρήστη.

2.3 Εμφάνιση report

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void Incidents_functions(Date $date, String $description,Int $section,String $title) /* (add incidents)*/
{

    if (Date_happened != NULL && Description!= NULL && Description!=NULL &&
    Section_ID!=NULL && title!=NULL)
    {
        try{

            INSERT INTO incidents (Date_happened, Description, Section_ID,title
            VALUES ($date,$description,$section,$title)
            }
            catch{}
        }
    }
}
```

Λειτουργία: Εισαγωγή ατυχήματος στη βάση δεδομένων

2.4 Αναζήτηση Ατυχήματος

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void search(string $keyword) /*incident search function */
{

    If($keyword!=NULL)
    {
        $search = "SELECT * FROM incidents WHERE Description LIKE '%{$keyword}' OR title
        LIKE '%{$keyword}";
    }
    show($search);
}
```

Λειτουργία: Ο χρήστης μπορεί να κάνει αναζήτηση απο την βάση ένα incident με ένα keyword.

2.5 Submit

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void Button(Boolean $Submit, String $description,String $keyword,Int $section,String $type)
{
    If(Submit=true)
    {
        if (description=="")or(keyword=="")or(section=="")or(type=="")
        {
            print("fill all the fields to proceed");
        }
    }
}
```

2.5.1 Η μεταβλητή Button αναφέρεται σε κουμπί που αν έχει την τιμή true θα εκτελεστούν κάποιες ενέργειες όπως καταχώρηση στη βάση.

3. Διαχείριση Αποθήκης

3.1 Εισαγωγή τομέα Κουμπί

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void new_staff_section(String $name, Boolean $insert)
{
    if ($insert == pressed())
    {
        $name = "INSERT INTO employee_section (employee_section_name) VALUES ('$name')
    }
}
```

Λειτουργία: Δημιουργήτε ένα νέο τμήμα της εταιρείας στη βάση με το όνομα που δίνει ο χρήστης.

3.2 Εισαγωγή τομέα

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void stock_functions($Section_name) /*add section*/
{
    if (strcmp(section_description, "") != 0)
    {
        try{
            INSERT INTO section (section_name)
            VALUES ($Section_name);
        }
        catch{}
    }
    print("Success");
}
```

Λειτουργία: Δημιουργήτε ένα νέο section με το όνομα που δίνει ο χρήστης. Το Id του section είναι auto-generate.

3.2.1 Διαγραφή Τομέα Κουμπί

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void DeleteButton(Boolean $DeleteButton)
{
    if (delete_section.button == pressed())
    {
        if (check_privileges() == true)
        {
            try{
                delete_section();
            }
            catch{}
        }
    }
}
```

Λειτουργία: Το κουμπί όπου αν πατηθεί θα διαγραφεί το section με τον επιλεγόμενο id

3.2.1.1 Διαγραφή Τομέα

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void delete_section(int section_id)
{
    if ((DELETE * FROM section WHERE section_id = section_id) == 1)
    {
        print("Success");
    }
}
```

Λειτουργία: Διαγραφή του section απο την βάση δεδομένων με το επιλεγόμενο id.

3.2.2 Επεξεργασία Τομέα Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void edit_section(int $section_id, String $section_name)
{
    retrieve_data(section_id)
    if (update.button == pressed())
    {
        UPDATE section
        SET section_name=$section_name
        WHERE section_id = $section_id;
    }
}
```

Λειτουργία: Ενημερώνει εγγραφή στη βάση δεδομένων για κάποιο section.

3.3 Εισαγωγή αντικειμένου Κουμπί Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void new_item_Button(Boolean $AdditemB)
{
    if (add_item.button == pressed())
    {
        if (check_privileges() == true)&&(AdditemB==true)
        {
            try{
                add_item();
            }
            catch{}
        }
    }
}
```

Λειτουργία: Το κουμπί το οποία αν πατηθεί προβένει σε εισαγωγή νέου αντικειμένου.

3.3.1 Εισαγωγή αντικειμένου Κουμπί

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void add_item(Int $section_id, String $name, int $loaned, int $maintenance, int $broken)
{
    //id is auto-incremental

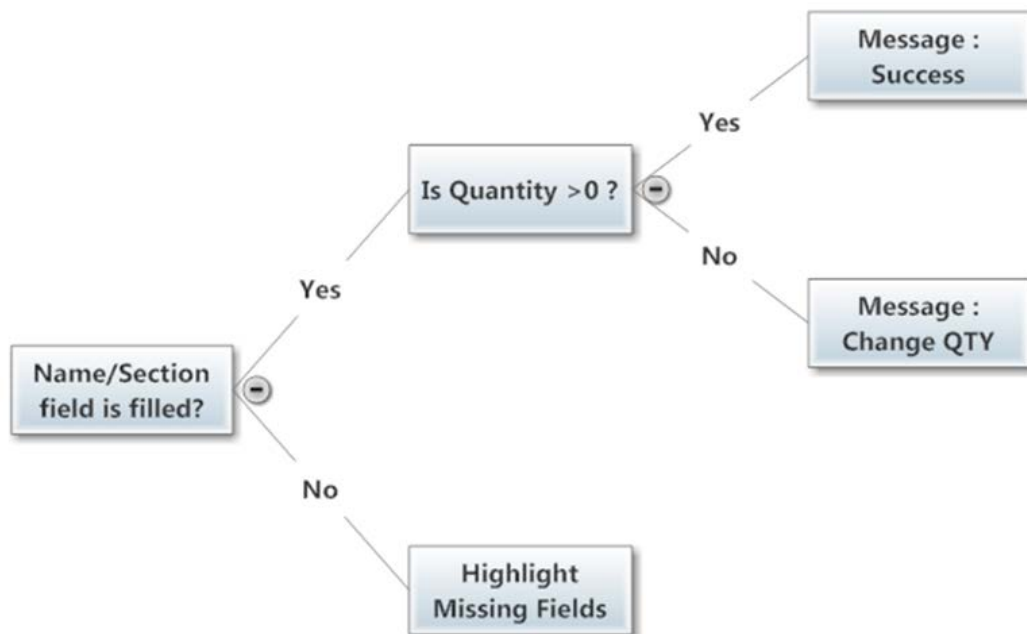
    print("Give available,loaned,maintenance");
    if ((read(available,loaned,maintenance,item_description) != NULL)
        && (isNumber(available,loaned,maintenance) == "1"))
    {

        INSERT INTO items (Name,Available,Loaned,Maintenance,Broken,Section_ID) VALUES
        ($name,$loaned,$maintenance,$broken,$section_id,)
    }
}
```

Λειτουργία : Γίνεται η εισαγωγή νέου αντικειμένου στη βάση δεδομένων.

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΝΕΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ



3.4 Αναζήτηση Αντικειμένου Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void search_item(string $keyword)
{
    SELECT * FROM items
    WHERE description = "keyword" OR
    SELECT section_description FROM sections
    WHERE section_description = "keyword"
}
```

Λειτουργία : Χρησιμοποιώντας το keyword γίνεται αναζήτηση στη βάση δεδομένων για την εύρεση κάποιου αντικειμένου.

3.5 Επεξεργασία αντικειμένου Κουμπί Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void edit_itemB(Boolean $EditB)
{
    if (edit_item.button == pressed())
    {
        if (check_privileges() == true)
        {
            try{
                                showform(edit_item());
            }
            catch{}
        }
    }
}
```

Λειτουργία : Το κουμπί το οποίο θα πατηθεί προκειμένου να διαμορφωθεί μία εγγραφή στη βάση δεδομένων.

3.5.1 Επεξεργασία αντικειμένου

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void edit_item(int $loaned, Int $maintenance, int $broken, Int $available, Int $item_id)
{

    if((category == "loaned")
    {
        available = available - loaned.getNum();
    }
    if((category == "maintenance")
    {
        available = available - maintenance.getNum();
    }

    if (submit.press() == 1)
    {
        print("Success");
    }

    UPDATE items SET Loaned = '$loaned', Maintenance = '$maintenance', Broken = '$broken',
    Available = '$available' WHERE item_id = '$item_id';
}
```

Λειτουργία : Ο χρήστης αλλάζει τις τιμές των πεδίων του αντικειμένου.

3.6 Διαγραφή αντικειμένου Κουμπί

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void deleteItemB($deleteitemB)
if (delete_item.button == pressed())
{
    if (check_privileges() == true)
    {
        If($deleteitemB==true)
        {
            try{
                delete_item();
            }
        }
        catch{}
    }
}
```

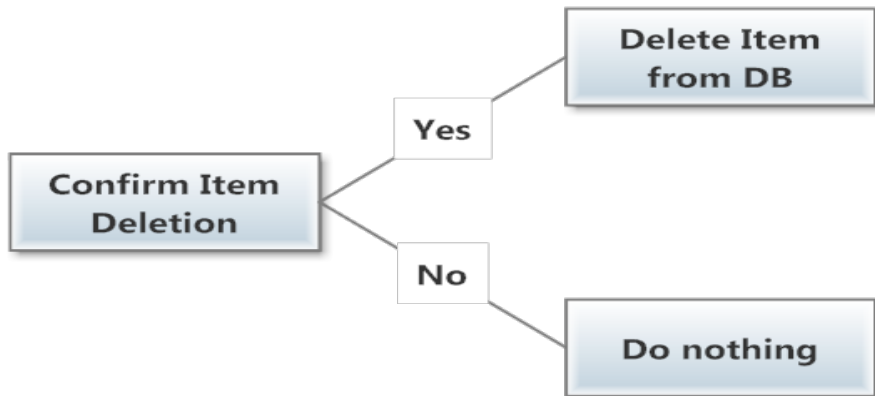
Λειτουργία : Μεταβλητή που παίρνει τιμή true αν πατηθεί και μεταβιβάζει το χρήστη στη φόρμα για διαγραφή του χρήστη.

3.6.1 Διαγραφή αντικειμένου

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void delete_item(int item_id)
{
    if ((DELETE * FROM items WHERE id = item_id) == 1)
    {
        print("Success");
    }
}
```

Λειτουργία : Πλήρη διαγραφή αντικειμένου απο την βάση.

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES**ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ****4. Διαχείριση Τεχνικού Τμήματος (Ψευδοκώδικας)****4.1 Ανάκτηση Αντλίας****Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)**

```
String PartList(int $pump_id)
{
    If(Validate_PumpId(PumpId)=true)
    {
        SELECT * FROM pumps WHERE pump_id=$pump_id;
    }
    else{
        print("pump does not exist")
    }
}
```

Λειτουργία : Ανακτούνται τα στοιχεία της αντλίας με το επιλεγόμενο id της αντλίας.

4.2 Ανάκτηση Τουρμπίνας

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void PartList(int $turbine_id)
{
    If(Validate_TourbineId(TourbineId)=true)
    {
        SELECT * FROM turbines WHERE turbine_id=$turbine_id;
    }
    Else
    {
        print("pump does not exist")
    }
}
```

Λειτουργία : Εμφανίζει απο την βάση τα στοιχεία της τουρμπίνας με το επιλεγόμενο id.

4.3 Λίστα με ανταλλακτικά

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
String PartList(Int $MachineId,)
{
    If (Validate_MachineID(MachineId)=true)
    {
        SELECT*FROM parts WHERE machineid=$MachineId
    }
    Else
    {
        print("machine doesn't exist")
    }
}
```

Λειτουργία : Εμφανίζει όλα τα εξαρτήματα ενός συγκεκριμένου μηχανήματος.

4.4 Εκτύπωση

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void PrintRecord(String $Part_id)
{
    If (Validate_PartId(Part_id)=true)
    {
        Var=SELECT * FROM parts WHERE partID=$Part_id
        Print(Var);
    }
    Else
    {
        Print("Item does not exist");
    }
}
```

Λειτουργία : Εκτύπωση στοιχείων εξαρτήματων

4.5 Ανάκτηση στοιχεία Τομέα

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
String Section_List(Int $SectionId)
{
    If(Validate_SectionId(SectionId)=true)
    {
        SELECT*FROM sections WHERE section_ID=$Sectionid
    }else
    {print("Section does not exist")
    }
}
```

Λειτουργία : Εκτυπώνονται τα στοιχεία του επιλεγόμενου τομέα.

4.6 Λίστα Πισίνας

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
String Pool_List(Int $PoolId)
{
    If(Validate(PoolId)=true)
    {
        SELECT * FROM pools WHERE pool_ID=$Poolid
        Return List
    }else
    {
        print("pool doesn't exist");
    }
}
```

Λειτουργία : Εμφανίζει απο την βάση δεδομένων τα στοιχεία της επιλεγόμενης πισίνας.

4.7 Προσθήκη Πισίνας

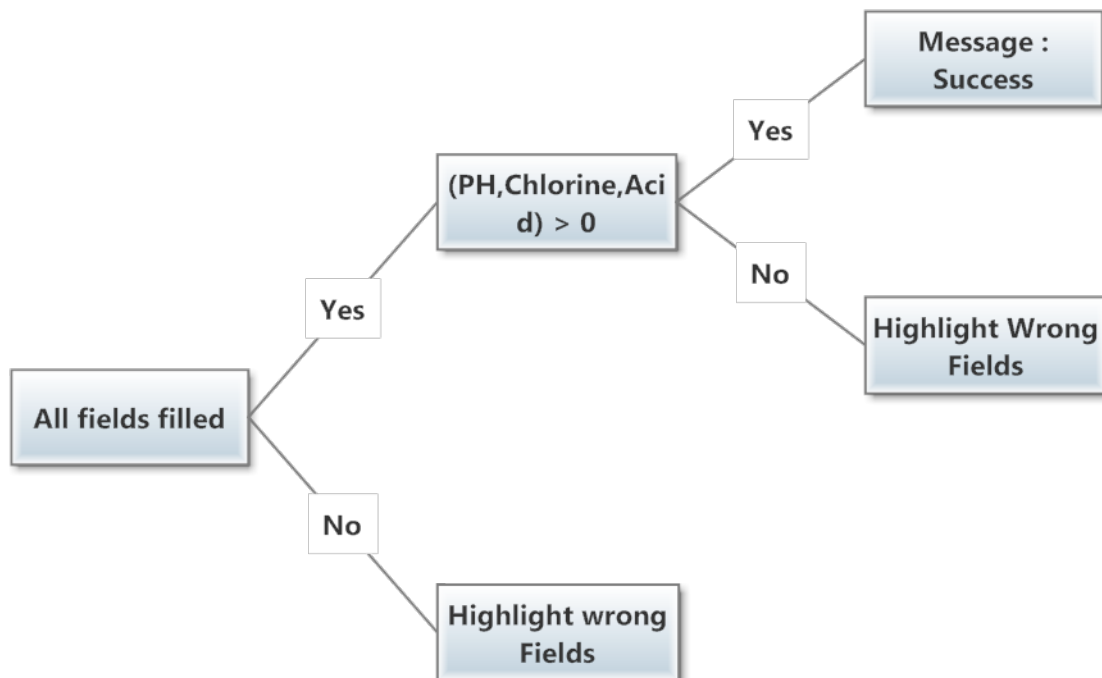
Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void AddPool(int $SectionId, float $Chlorine, int $pH, float $acid)
{
    If (validate_SectionId(SectionId)=true)
    {
        If(validate_UniqueId(PoolId)=true)
        {
            INSERT INTO pools (section_ID, chlorine, pH, acid) VALUES ($Sectionid,$Chlorine, $pH,
            $acid)
        }else
        {
            Print("Pool Exist please enter right ID");
        }
    }
}
```

Λειτουργία : Προσθήκη πισίνας στη βάση δεδομένων .

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREE

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΙΣΙΝΑΣ



4.8 Διαγραφή Πισίνας

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void DeletePool(int $PoolId)
{
    If(validate_UniqueId(PoolId)=true)
    {
        DELETE * FROM pools WHERE pool_ID=$PoolId
    }else
    {
        Print("Pool does not exist");
    }
}
```

Λειτουργία : Διαγραφή της επιλεγόμενης πισίνας απο την βάση δεδομένων.

4.9 Ανάκτηση Στοιχείων Πισίνας και Χημικών

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void SelectPool(int $PoolId)
{
    If(validate_PoolId(PoolId)=true)
    {
        Record=SELECT * FROM pool_chemical WHERE pool_id=$PoolId
    }else
    {
        Print("Pool does not exist");
    }
    Show(Record);
}
```

Λειτουργία : Εκτύπωση χημικών της επιλεγόμενης πισίνας.

4.10 Ανάκτηση Παιχνιδιών

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
String Game_Retrieve(int $GameId)
{
    If(Validate(GameId)=true)
    {
        SELECT *FROM games WHERE game_ID=$GameId
    }
    Else
    {
        print("game doesn't exist")
    }
}
```

Λειτουργία : Ανάκτηση όλων των στοιχείων του επιλεγόμενου παιχνιδιού.

5. Διαχείριση Προσωπικού

5.1 Ανάθεση Καθηκόντων νέου προσωπικού

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void button_Insert(Boolean $InsBut)
{
    //[New] Button that prompts to the create new position form
    If($InsBut)
    {
        show.newstaff();
    }
}
```



```
Void Sections(Int $sectionId, int $staff_ID)

{    //selectable list  with sections

UPDATE staff SET section_id=$sectionId WHERE staff_id=$staff_ID

}
```

```
Void Staff_List

{    //  Checked box list with staff positions

check_box();

int checks[];

}
```

Λειτουργία : Ανάθεση προσωπικού σε επιλεγμένους τομείς.

5.2 Επεξεργασία θέσης Προσωπικού

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
String StaffReport(int $EmployeeId)
{
    If(Validate_EmployeeId(EmployeeId)=true)
    {
        UPDATE employees WHERE employee_ID=$EmployeeId
    }else
    {print("Employee does not exist")
    }

}
```

Λειτουργία : Ενημέρωση εγγραφής επιλεγμένου πελάτη.

5.3 Διαγραφή Προσωπικού

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void DeleteSection(int $SectionId)
{
    If(Validate_SectionId(SectionId)=true)
    {
        DELETE * FROM employees WHERE section_ID=$Sectionid
    }else
    {
        Print("Section Already deleted")
    }
}
```

Λειτουργία : Διαγράφονται όλοι οι υπαλλήλοι όπου δουλεύουν στο συγκεκριμένο τομέα.

5.4 Φόρμα εκτύπωσης στοιχείων προσωπικού

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void button_report(Boolean $RepBut)
{
    //Calls the report function that includes the COTS command for
    If($RepBut)
    {
        call_report();    // presenting a printable version of the staff report
    }
}
```

Λειτουργία : Το κουμπί το οποίο παραπέμπει στη φόρμα εκτύπωσης.

6. Διαχείριση Υπαλλήλων

6.1 Κουμπί Διαχείρισης Υπαλλήλων

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ(ΨΕΥΔΟΚΩΔΙΚΑΣ)

```
Void empl_ass(int $empl_ID, int $SectionID)
{
IF (INSERT.BUTTON == PRESSED())
{
IF (CHECK_PRIVILEGES() == TRUE)
{
TRY{
SHOWFORM(ADDEMPLOYEE);
UPDATE EMPLOYEE SET SECTION$SectionID WHERE EMPLOYEE_ID= $empl_ID
NEW_EMPLOYEE(ALL PARAMETERS ALL NULL);
}
CATCH{}
}
}
}
```

Λειτουργία : Ανάθεση υπαλλήλου σε καθήκοντα.

6.2 Εισαγωγή Νέου Υπαλλήλου

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void new_employee()
{
    Date birthdate;
    String name,surname,birthplace,town,home address,r_name,r_surname,diplomas;
    int id;//Auto Incremental
    int telephone,sin,r_work,r_home_r_mobile;
    bool health_problems,skin,diabetes,breathinf,epilepsy;
    string languages [][]={
                                greek,lvI
                                english,lvI
                                french,lvI
                                russian,lvI

```

```
other1,name
other2,name
other_1_lvl
other_2_lvl
};//table with languages of the employee
drop_list position;//declare position as drop_list
if (foreach(textfield==empty()))
{
    print("Please provide information");

}
else
{int a=1;}

if (foreach(checkbox==empty()))
{
    print("Please provide information");

}
else
{int b=2;}

if ((sum(a,b) == 3) && submit.button = pressed())
{
    try{
        <SQL>
        INSERT INTO employees VALUES(employee_id,name,surname,birthplace,town,home
address,active=1);
        INSERT INTO relative VALUES
(employee_id,r_name,r_surname,r_work,r_home_r_mobile);
        INSERT INTO health VALUES
(employee_id,health_problems,skin,diabetes,breathinf,epilepsy);
        </SQL>
    }
    catch{}
}
}
```

Λειτουργία : Εισαγωγή νέου υπαλλήλου στο σύστημα.

6.3 Κουμπί Διαγραφής

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
Void archive(int $emplo_id)
{
if (archive_employee.button == pressed())
{
    try{
        if (check_privileges() == true)
        {
            UPDATE employees SET archive='1' WHERE employee_id=$emplo_id

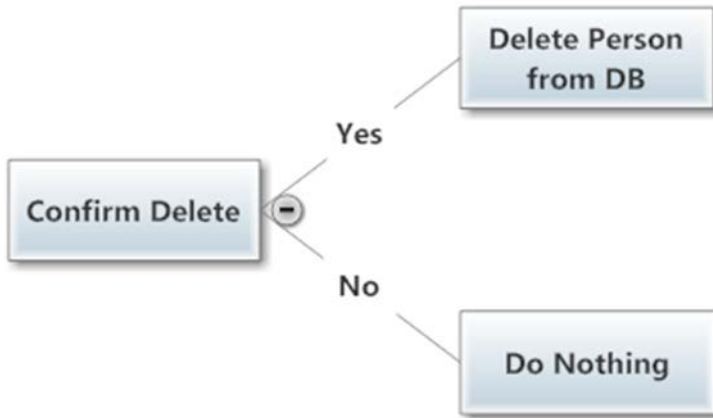
        }
    }
    catch{}
}
}
```

Λειτουργία : Ο επιλεγμένος υπάλληλος μπένει σε διαθεσιμότητα και δεν συμπεριλαμβάνεται στο προσωπικό της εταιρείας.

6.4 Διαγραφή Υπαλλήλου και Αποθήκευση στη Βάση

Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void archive_employee(int employee_id)
{
    try{
        <SQL>
        UPDATE employee
        SET active=0,
        WHERE employee_id=employee_id;
        </SQL>
    }
    catch{}
    print("Success");
}
```

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ - Decision Trees**ΔΙΑΓΡΑΦΗ - ΑΡΧΕΙΟΘΕΤΗΣΗ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ****6.5 Καθαρισμός Φόρμας****Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)**

```
void clear_fields()
{
    foreach (element in form add employee)
    {
        setText = "";
    }
}
```

Λειτουργία : Όλα τα στοιχεία της φόρμας αδειάζουν.

6.6 Επιστροφή στο προηγούμενο Βήμα Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void cancel()  
{  
    showform(employee);  
}
```

Λειτουργία : Ακύρωση της φόρμας και επιστροφή στη προηγούμενη.

6.7 Ανάκτηση Φωτογραφίας Υπαλλήλου Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void upload_photo()  
{  
    showphoto(employee_id);  
}
```

6.8 Εμφάνιση Φόρμας με τα στοιχεία του υπαλλήλου Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void view_employee(int employee_id)  
{  
    try{  
        createreport("Crystal",$employee_id = employee_id )  
    }  
    catch{}  
}
```

Λειτουργία : Δημιουργία φόρμας με τα στοιχεία του επιλεγμένου υπαλλήλου.

6.9 Εμφάνιση φόρμας με τα στοιχεία του υπαλλήλου για εκτύπωση Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

```
void print()
{
    window.print();//calls windows built in print menu
}
```

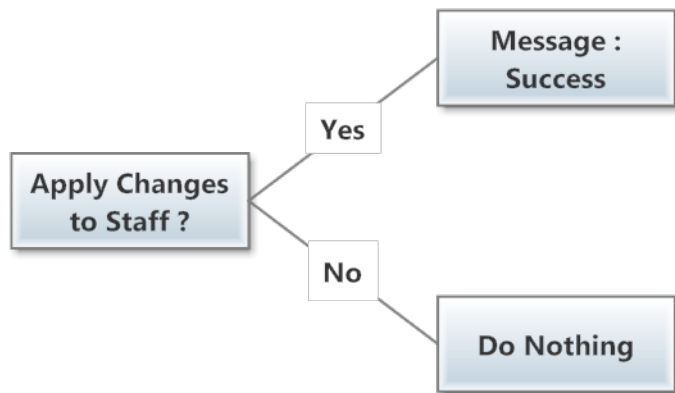
Λειτουργία : Εμφάνιση των στοιχείων του επιλεγμένου υπαλλήλου σε μορφή φόρμας.

6.10 Επεξεργασία στοιχείων υπαλλήλου Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)

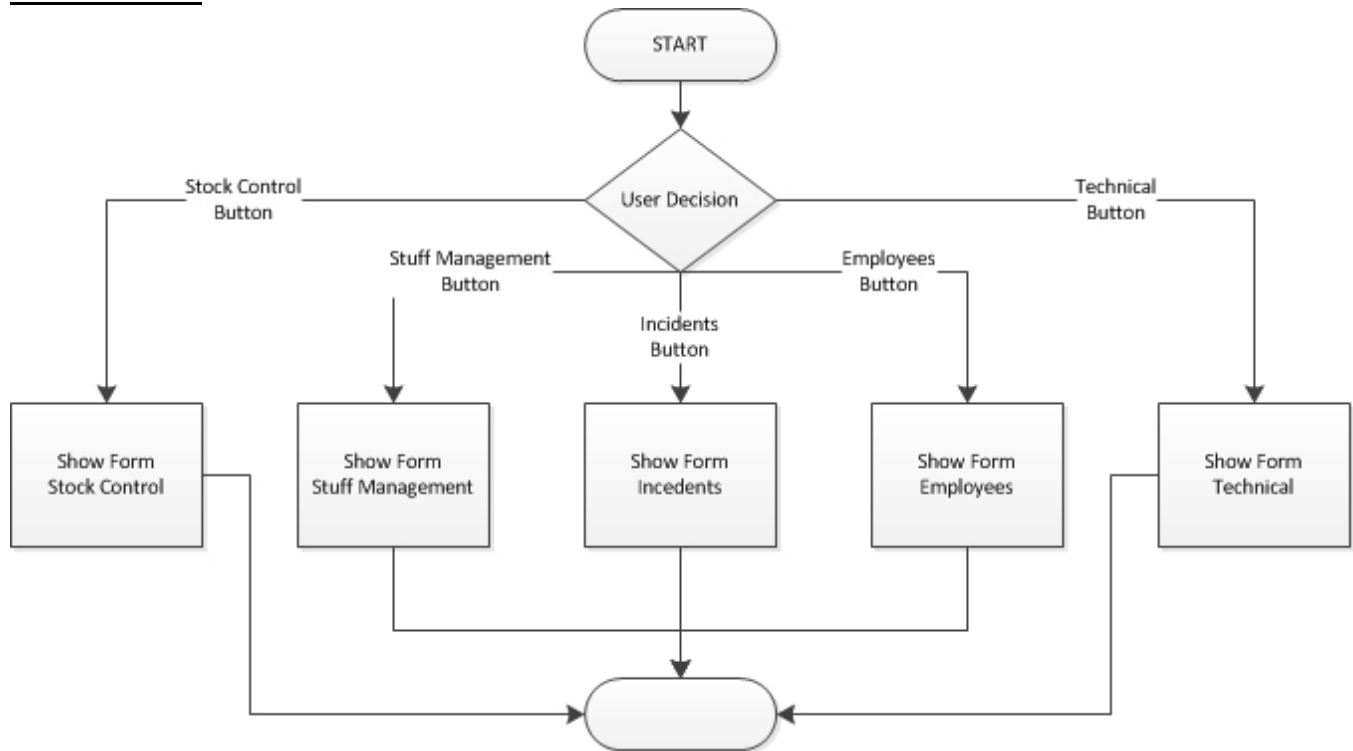
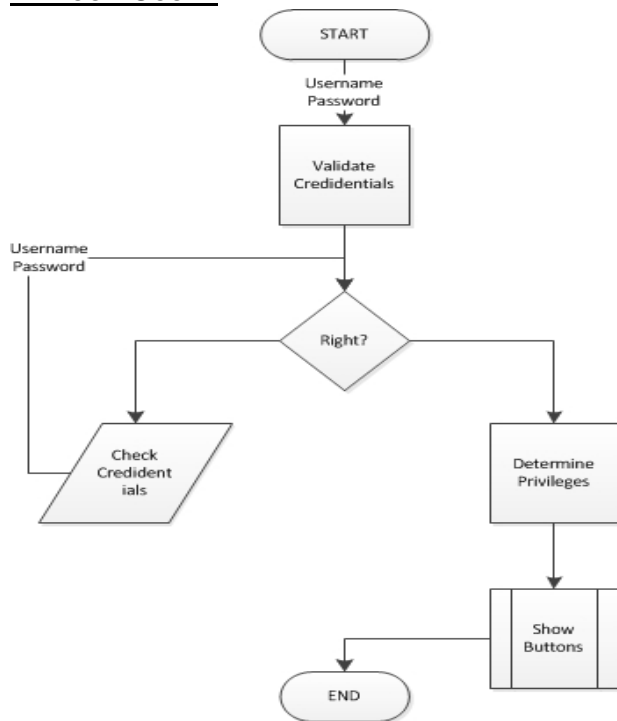
```
void edit_employee(int employee_id)
{
    retrieve_data(employee_id)
    if (update.button == pressed())
    {
        UPDATE employee
        SET {edited fields}
        WHERE employee_id = $employee_id
    }
}
```

Λειτουργία : Επεξεργασία στοιχείων του επιλεγμένου υπαλλήλου και ενημέρωση της βάσης.

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΛΟΓΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ – DECISION TREES
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ

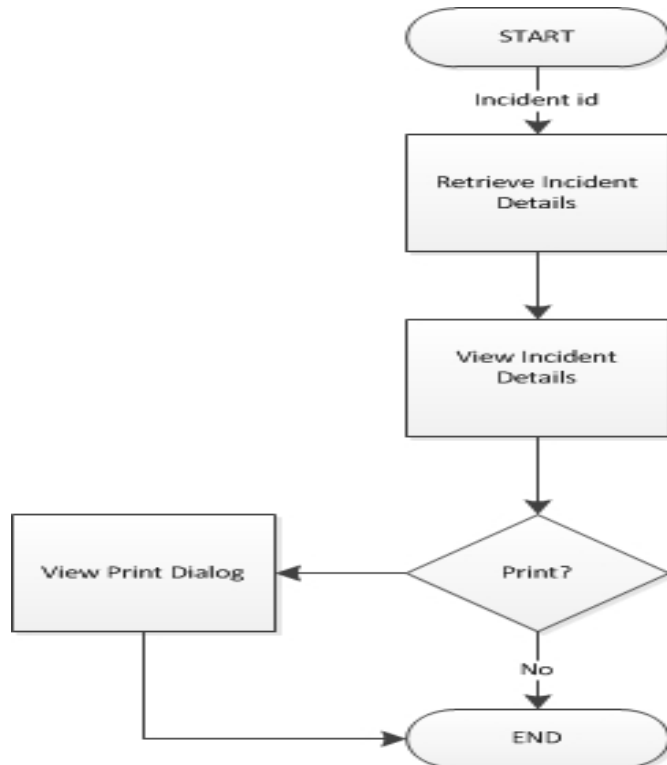


7.FLOWCHART

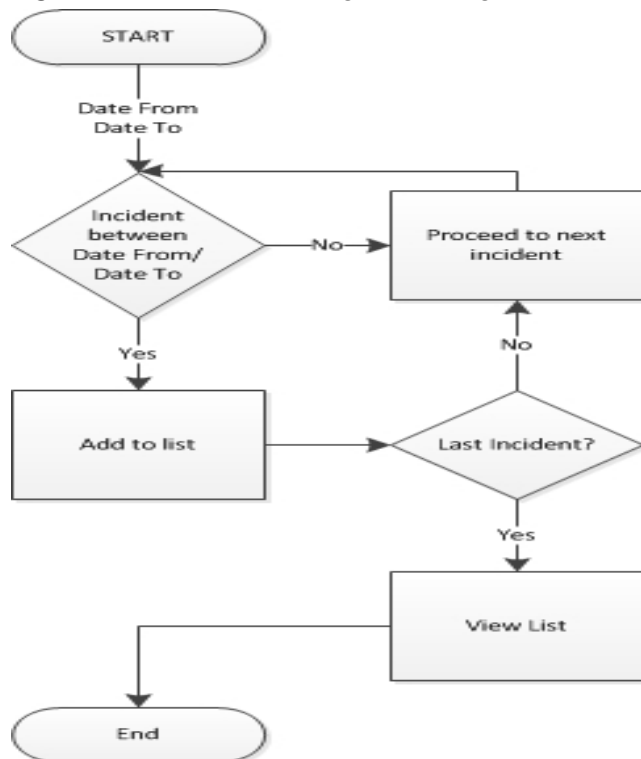
7.1 ΚΙΡΙΑ ΟΘΟΝΗ7.2 LOGIN ΟΘΟΝΗ

7.3 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΝ

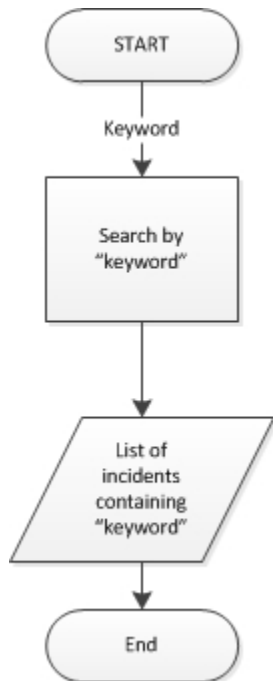
7.3.2 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΝ



7.3.4 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

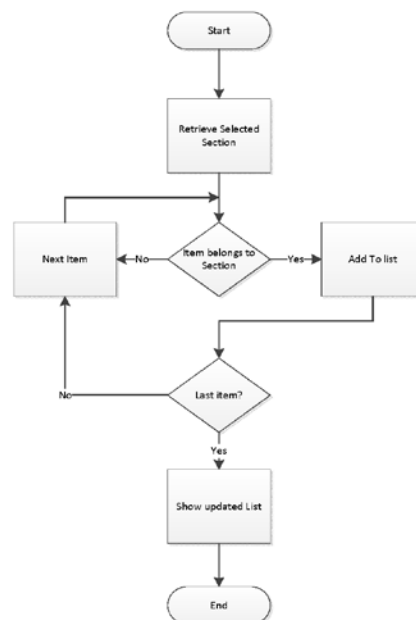


7.3.5 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΑΤΥΧΗΜΑΤΩΣ ΜΕ ΛΕΞΗ ΚΛΕΙΔΙ

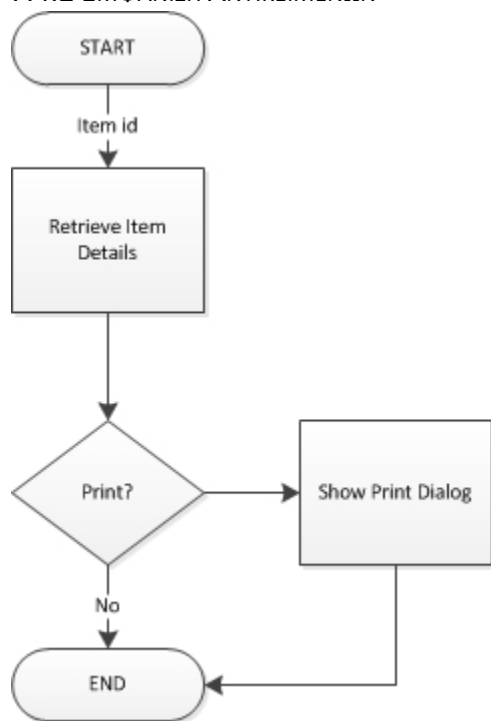


7.4 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΠΟΘΗΚΗΣ

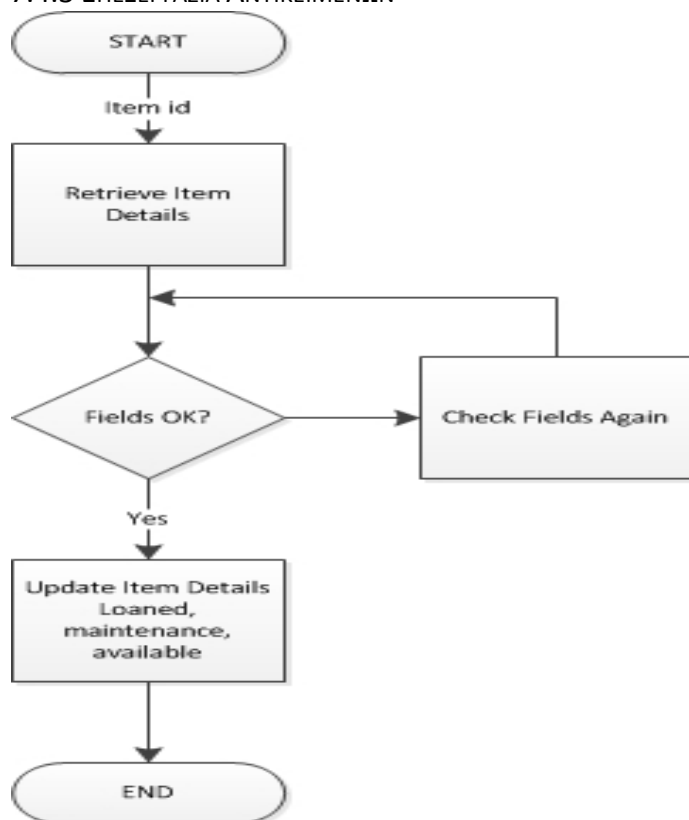
7.4.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ



7.4.2 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

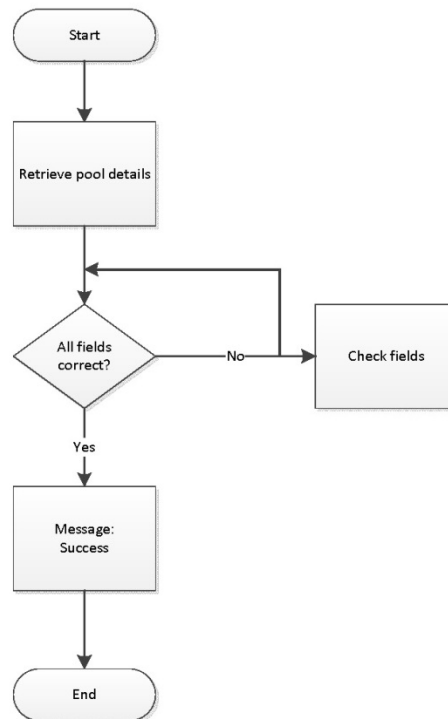


7.4.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

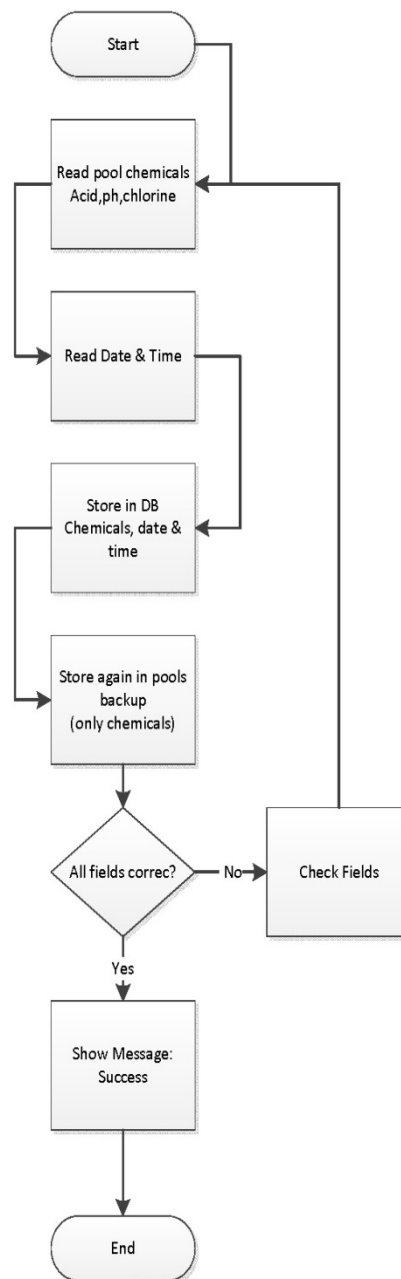


7.5 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΕΧΝΙΚΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

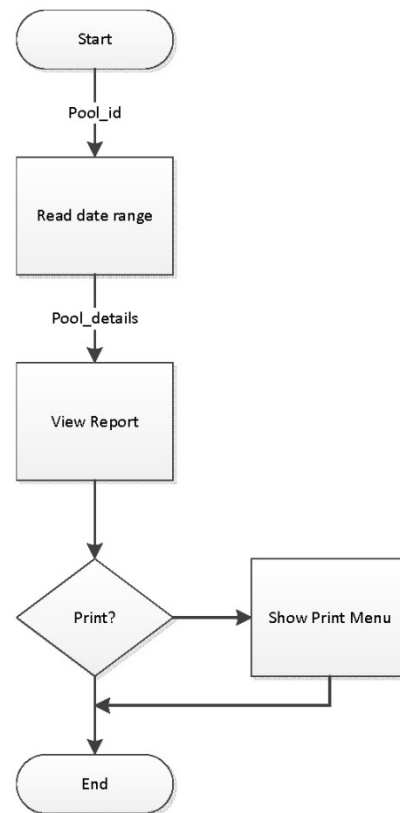
7.5.1 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΙΣΙΝΑΣ



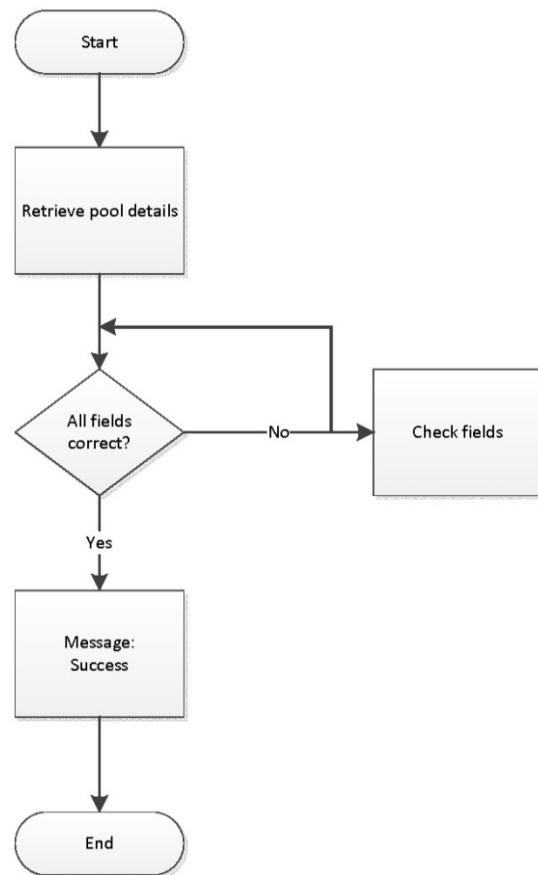
7.5.1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΙΣΙΝΑΣ



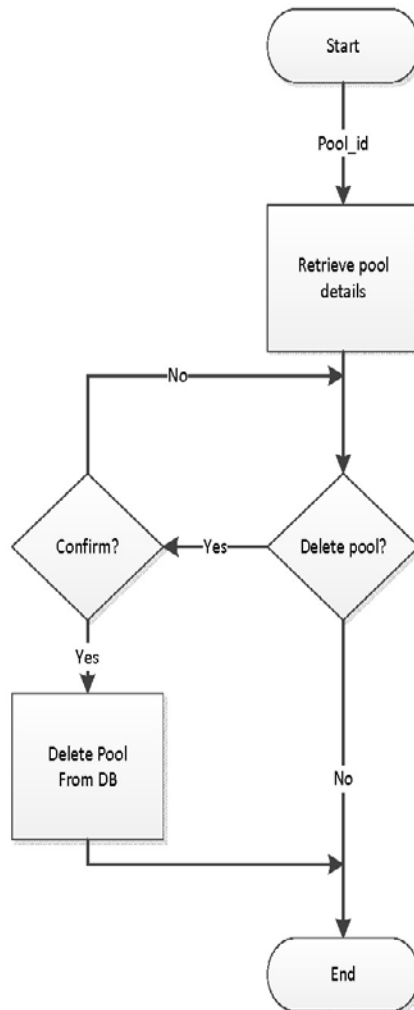
7.5.1.2 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΙΣΙΝΑΣ



7.5.1.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΠΙΣΙΝΑΣ

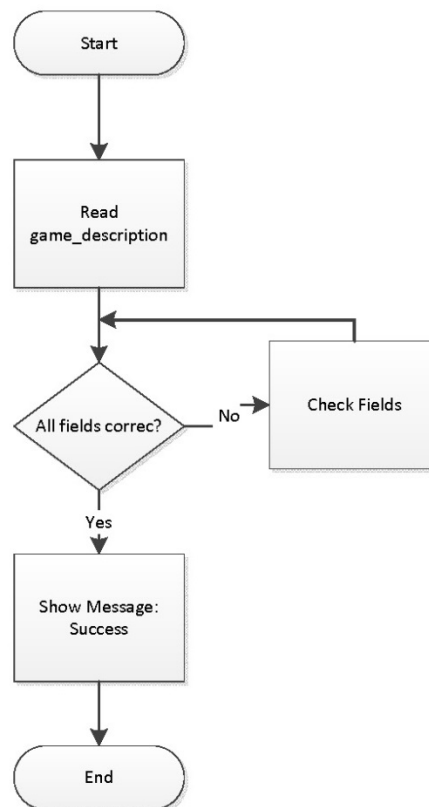


7.5.1.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΙΣΙΝΑΣ

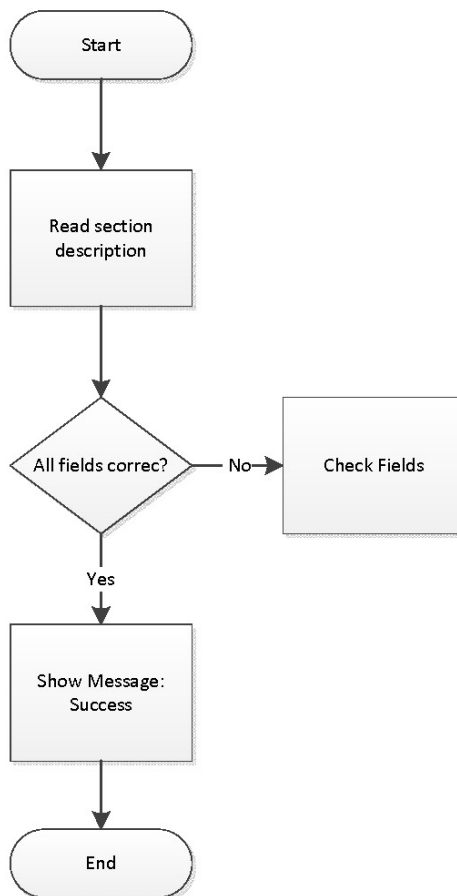


7.5.2 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΗΧΑΝΟΣΤΑΣΙΟΥ

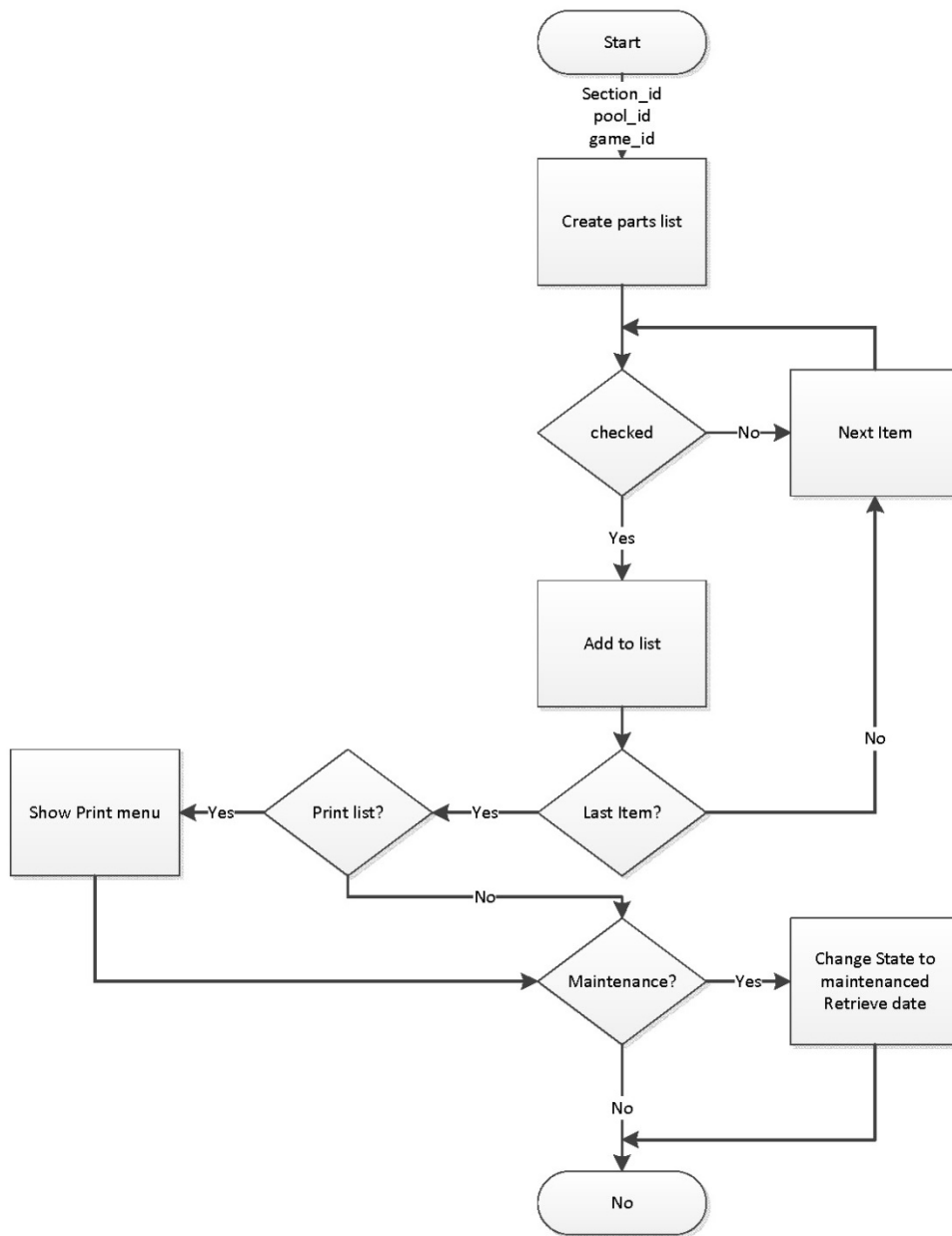
7.5.2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



7.5.2.2 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΜΕΑ

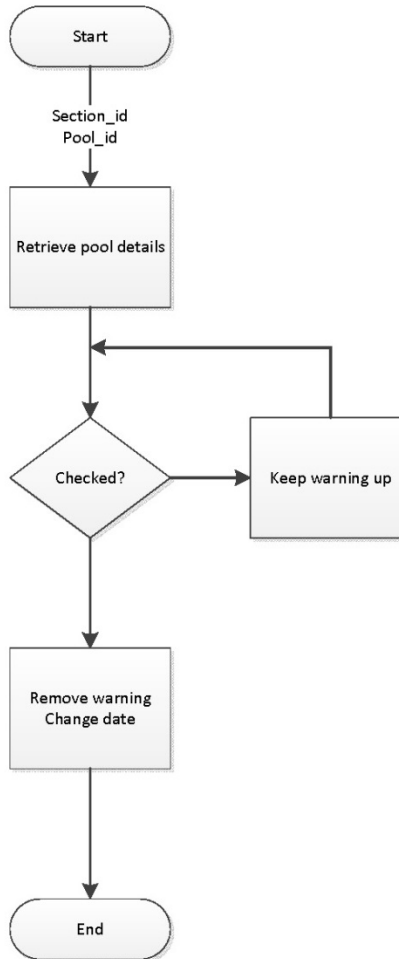


7.5.2.3 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΛΙΣΤΑΣ

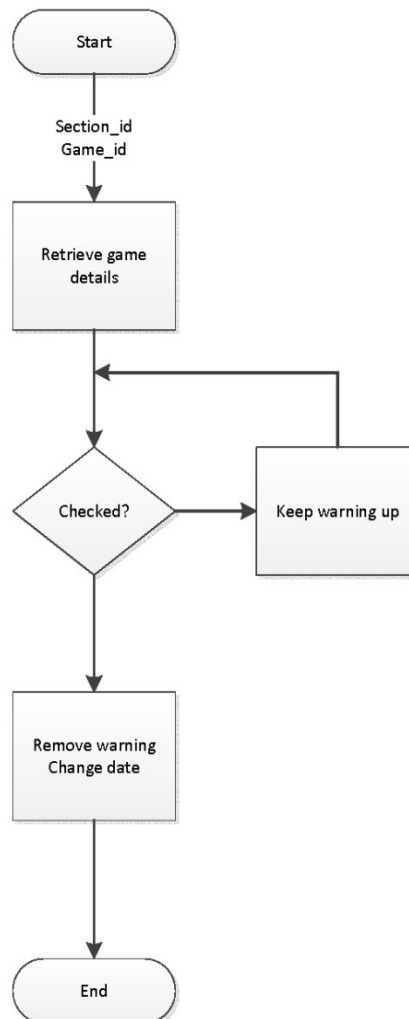


7.5.3 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ

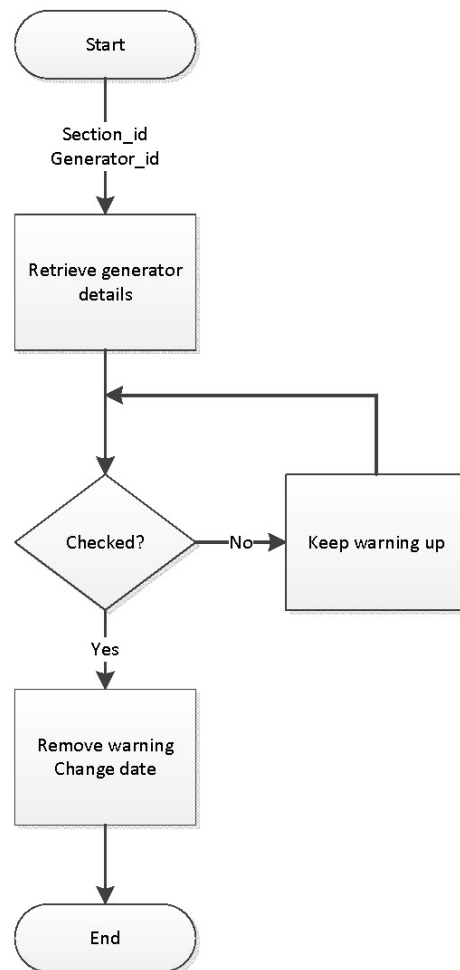
7.5.3.1 ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ ΠΙΣΙΝΑΣ



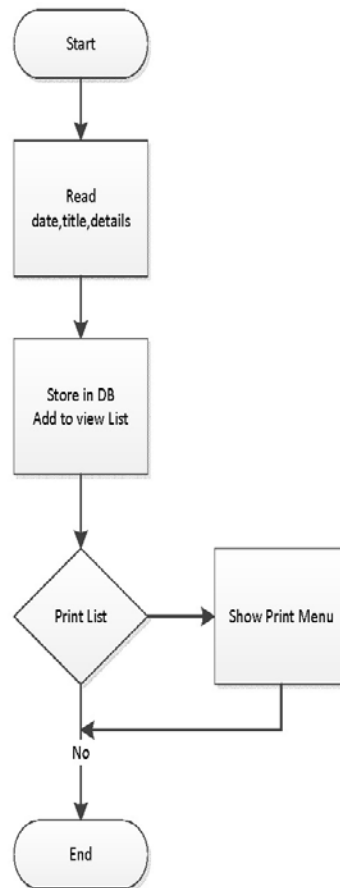
7.5.3.2 ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



7.5.3.3 ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ ΓΕΝΝΗΤΡΙΑΣ

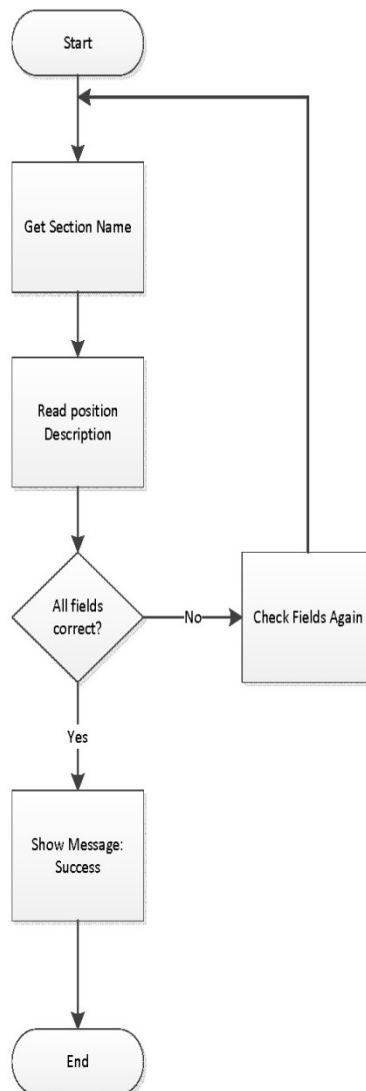


7.5.3.4 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΛΙΣΤΑΣ

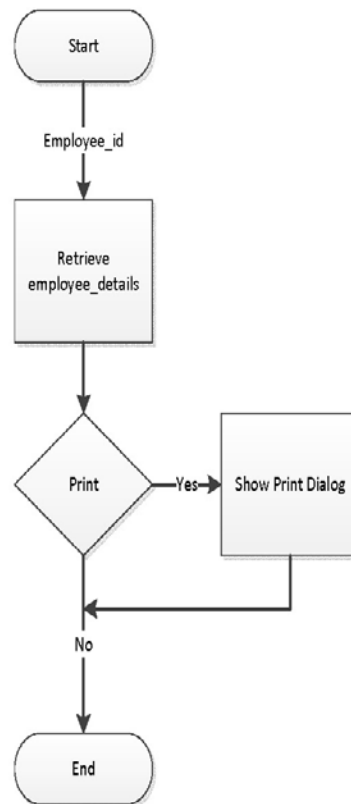


7.6 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

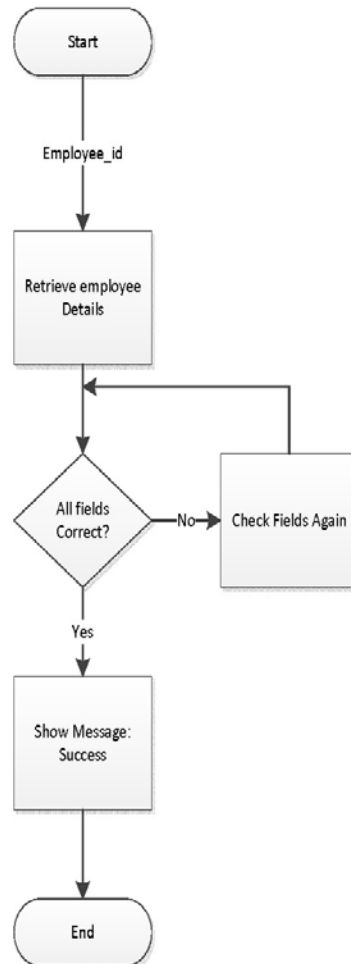
7.6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ



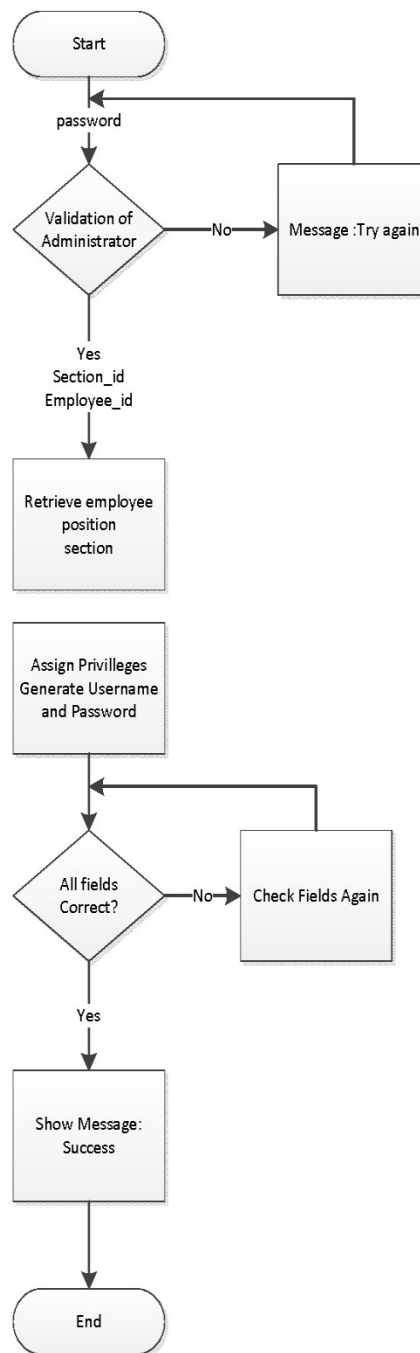
7.6.2 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ



7.6.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

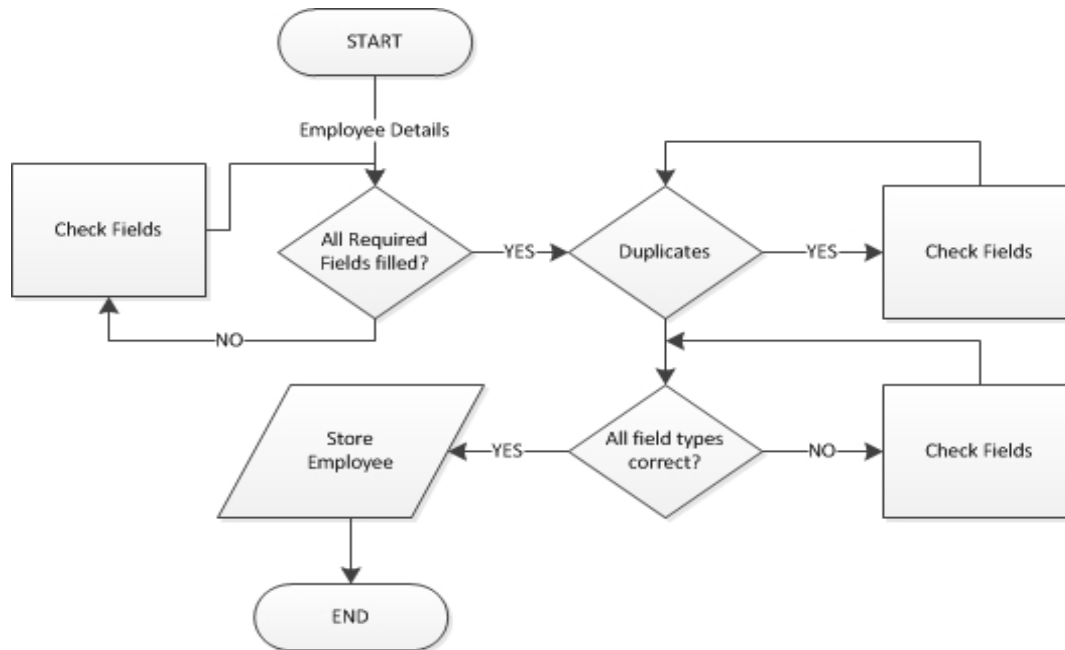


7.6.4 ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

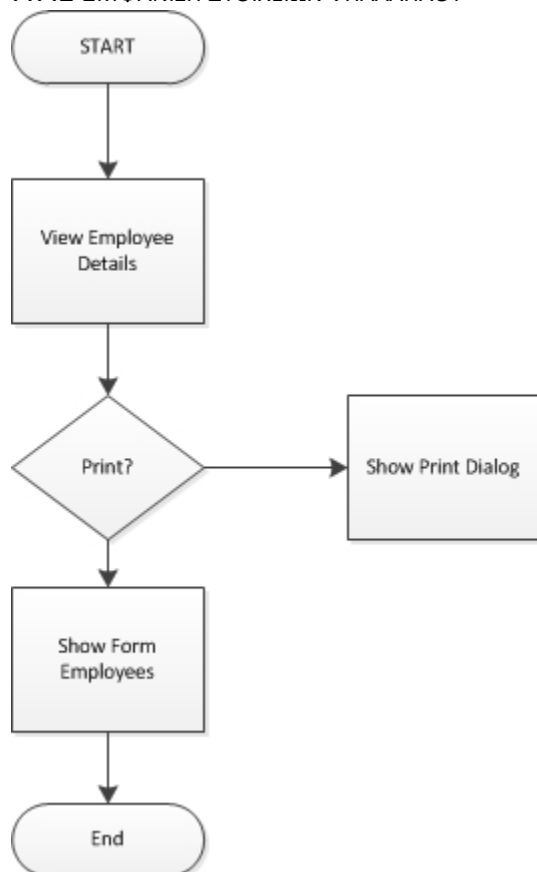


7.7 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΥΠΑΛΛΗΛΩΝ

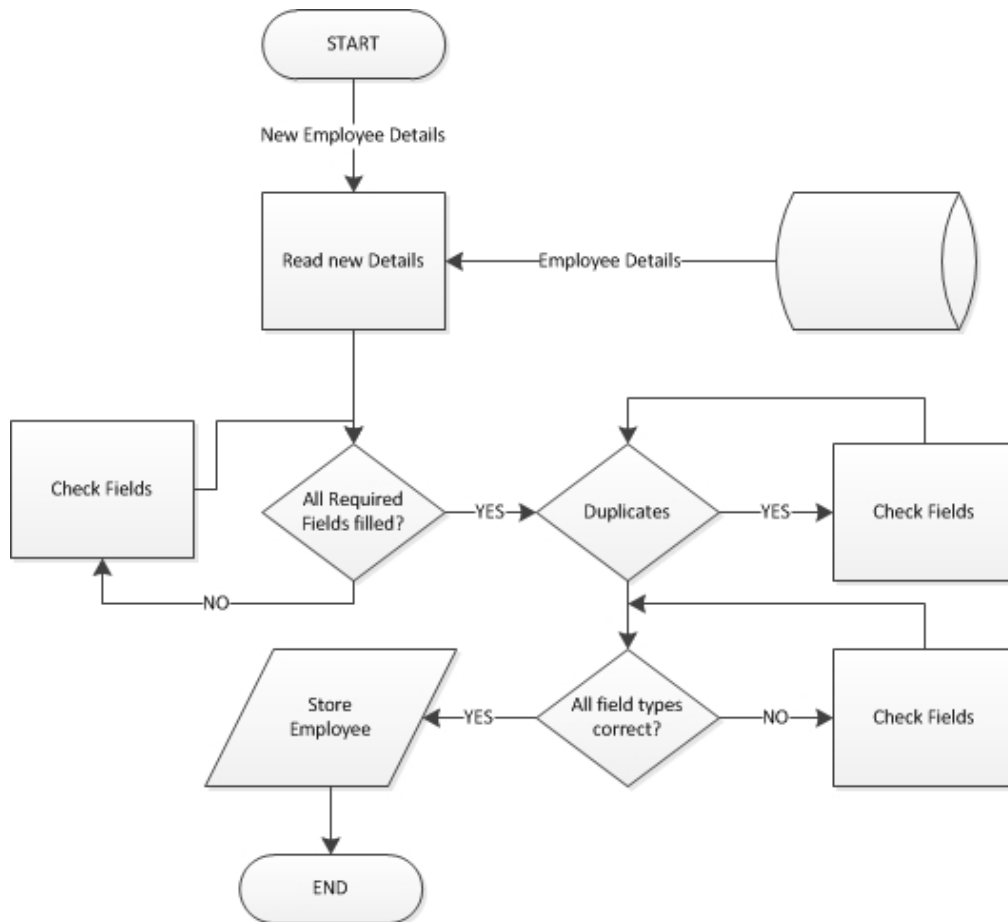
7.7.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ



7.7.2 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ



7.7.3 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ



7.7.4 ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΥΠΑΛΛΗΛΟΥ

