

**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

[1.1 Σκοπός 5](#_Toc380532922)

[1.2 Έκταση](#_Toc380532923) 5

[1.3 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφία](#_Toc380532924) 5

[1.4 Αναφορές](#_Toc380532925) 5

[2. Διαχείριση Ατυχημάτων](#_Toc380532926)

[2.1 Εισαγωγή Ατυχημάτων](#_Toc380532927) 6

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532929) 6

2.2 [Εμφανιση Ατυχηματων](#_Toc380532930) 6

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532932) 6

2.3 [Εμφανηση Report](#_Toc380532933) 6

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532935) 6

2.4 Αναζήτηση Ατυχήματος 7

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532938) 7

2.5 [Submit Ατυχηματως](#_Toc380532939) 7

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532941) 7

3. Διαχείριση Αποθήκης

3.1 [Εισαγωγη Τομεα Κουμπι](#_Toc380532942) 8

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532944) 8

3.2 [Εισαγωγη Τομεα](#_Toc380532942) 8

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532944) 8

3.2.1 [Διαγραφη Τομεα Κουμπι](#_Toc380532942) 9

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532944) 9

3.2.1.1 [Διαγραφη Τομεα](#_Toc380532942) 9

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532944) 9

3.2.2 [Επεξεργασια Τομεα](#_Toc380532942) 9

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532944) 9

3.3 [Εισαγωγη Αντικειμενου Κουμπι](#_Toc380532945) 10

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532947) 10

3.3.1 [Εισαγωγη Τομεα](#_Toc380532942) 10

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532944) 10

Προσδιορισμός της Λογικής της Διαδικασίας [– Decision Trees](#_Toc380532962) 10

Εισαγωγή νέου Αντικειμένου 10

3.4 [Αναζητηση Αντικειμενου](#_Toc380532948) 11

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας) 1](#_Toc380532950)1

3.5 [Επεξεργασια Αντικειμενου Κουμπι 1](#_Toc380532951)2

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας) 12](#_Toc380532953)

3.5.1 [Επεξεργασια Αντικειμενου](#_Toc380532942) 12

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532944) 12

3.6 Διαγραφή Αντικείμενου Κουμπί 13

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας) 13](#_Toc380532956)

3.6.1 Διαγραφή Αντικείμενου  [13](#_Toc380532942)

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας) 13](#_Toc380532944)

Προσδιορισμός της Λογικής της Διαδικασίας [– Decision Trees](#_Toc380532962) 13

Διαγραφή Αντικειμένου 13

4. Διαχείριση Τεχνιού Τμήματος

4.1 [Ανακτηση Αντλιας](#_Toc380532957) 14

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532959) 14

4.2 [Ανακτηση Τουρμπινας](#_Toc380532960) 14

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532962) 14

4.3 [Ανανεωση Ανταλλακτικων](#_Toc380532963) 15

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532965) 15

4.4 Λίστα με Ανταλλακτικά15

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532968) 15

4.5 Εκτύπωση Λίστας Ανταλλακτικών 16

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532971) 16

4.6 Ανάκτηση Στοιχειά Τομέα16

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532981) 16

4.7 [Λιστα Πισινασ](#_Toc380532985) 17

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532987) 17

4.8 [Προσθηκη Πισινας …………………………………………………………………………………………………](#_Toc380532989)17

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532992) 17

Προσδιορισμός Λογικής Διαδικασίας [– Decision Trees](#_Toc380532962) 18

Εισαγωγή στοιχείων Πισίνας 18

4.9 [Διαγραφη Πισινας](#_Toc380532990) 18

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532992) 18

4.10 [Ανακτηση Στοιχειων Πισινας και Χιμικων](#_Toc380532996) 19

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532998) 19

4.11 [Ανακτηση Παιχνιδιων](#_Toc380532996) 19

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας) ……………………………………………………………………………](#_Toc380532998)19

5. Διαχείριση Προσωπικού

5.1 Ανάθεση καθηκόντων Νέου Προσωπικού 20

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532962) 20

5.2  [Επεξεργασια θέσης Προσωπικού](#_Toc380532963) 20

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532965) 20

5.3 Διαγραφή Υπαλλήλου21

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532968) 21

5.4 Φόρμα Εκτύπωσης στοιχείων προσωπικού21

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532975) 21

6. Διαχείριση Υπαλλήλων

6.1 [Κουμπι Employee](#_Toc380532957) 22

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532959) 22

6.2 Εισαγωγή Νέου Υπαλλήλου 22

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532962) 22

Προσδιορισμός Λογικής Διαδικασίας [– Decision Trees](#_Toc380532962) 22

Εισαγωγή στοιχείων Υπαλλήλου 23

6.3  [Κουμπι Archive](#_Toc380532963) 23

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532965) 23

6.4 Διαγραφή Υπαλλήλου και Αποθήκευση στη Βάση24

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532968) 24

Προσδιορισμός Λογικής Διαδικασίας [– Decision Trees](#_Toc380532962) 24

Διαγραφή - Αρχειοθέτηση Υπαλλήλου 24

6.5 Καθαρισμός Φόρμας25

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532975) 25

6.6 Επιστροφή στο Προηγούμενο Βήμα

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532975) 25

6.7 Ανάκτηση Φωτογραφίας Υπαλλήλου25

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532981) 25

6.8 [Εμφανηση Φορμασ Στοιχειων Υπαλληλου](#_Toc380532985) 26

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532987) 26

6.9 [Εκτυπωση Φορμασ Στοιχειων Υπαλλήλου](#_Toc380532985) 26

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532987) 26

6.10 [Επεξεργασια Στοιχειων Υπαλληλου](#_Toc380532985) 26

[Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)](#_Toc380532987) 26

Προσδιορισμός Λογικής Διαδικασίας [– Decision Trees](#_Toc380532962) 27

Επεξεργασία στοιχείων υπαλλήλου 27

7.Flowchart

7.1 Κίρια οθονη 29

7.2 Login Οθονη 29

7.3 Διαχείριση Ατυχημάτων 30

7.3.1 [Εμφανιση Ατυχηματων](#_Toc380532930) 30

7.3.2 Αναζήτηση Ατυχήματος με ημερομηνία 30

7.3.3 [Αναζητηση Ατυχηματως με λεξη κλειδι](#_Toc380532939) 31

7.4 Διαχείριση Αποθήκης 31

7.4.1 [Εισαγωγή Αντικειμενων](#_Toc380532927) 31

7.4.2 [Εμφανιση Αντικειμενων](#_Toc380532930) 32

7.4.3 Επεξεργασία Αντικειμένων 32

7.5 Διαχείριση Τεχνικού Τμήματος

7.5.1 Διαχείριση Πισίνας 33

7.5.1.1 [Εισαγωγή Πισινασ](#_Toc380532927) 34

7.5.1.2 [ΕΚτυπωση Στοιχειων Πισινας](#_Toc380532930) 35

7.5.1.3 Επεξεργασία Πισινασ 36

7.5.1.4 [Διαγραφη Πισινασ](#_Toc380532927) 37

7.5.2 Διαχείριση μηχανοστασίου 38

7.5.2.1 [Εισαγωγη Παιχνιδιου](#_Toc380532930) 38

7.5.2.2 Εισαγωγή Τομεα39

7.5.2.3 [Εμφανιση Λιστασ](#_Toc380532927) 40

7.5.3 Διαχείριση Συντήρησης 41

7.5.3.1 [Ημερομηνιες Συντηρησησ Πισινασ](#_Toc380532927) 41

7.5.3.2 Ημερομηνίες Συντήρησης [Παιχνιδιου](#_Toc380532930) 42

7.5.3.3 Ημερομηνιες Συντήρησης Γεννήτριας 43

7.5.3.4 [Εμφανιση Λιστασ](#_Toc380532927) 44

7.6 Διαχείριση Προσωπικού

7.6.1 [Εισαγωγή Προσωπικου](#_Toc380532927) 45

7.6.2 [Εμφανιση Στοιχειων Προσωπικου](#_Toc380532930) 46

7.6.3 Επεξεργασία Προσωπικού 47

7.6.4 Κωδικός Πρόσβασης Προσωπικού48

7.7 Διαχείριση Υπαλλήλων

7.7.1 [Εισαγωγή Υπαλληλου](#_Toc380532927) 49

7.7.2 [Εμφανιση Στοιχειων Υπαλληλου](#_Toc380532930) 49

7.7.3 Επεξεργασία Στοιχειων Υπαλληλου50

7.7.4 Διαγραφη Υπαλληλου50

# Εισαγωγή

## 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.

## 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.

## Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφία

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

**ΔΡΔ:** Διάγραμμα Ροής Δεδομένων

## Αναφορές

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

2. [www.Wikipedia.org](http://www.Wikipedia.org)

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

4. Σημειώσεις μαθήματος: «[Εργασία Τεχνολογίας Λογισμικού και Επαγγελματική Πρακτική ( ΜΗΥΠ 328)](http://ecourses.cut.ac.cy/course/view.php?id=1703)».

## 2 Διαχείριση Ατυχημάτηων

## 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-ημερομήνιες 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 καταςχώρηση 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\_privilleges() == 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\_privilleges() == 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,)

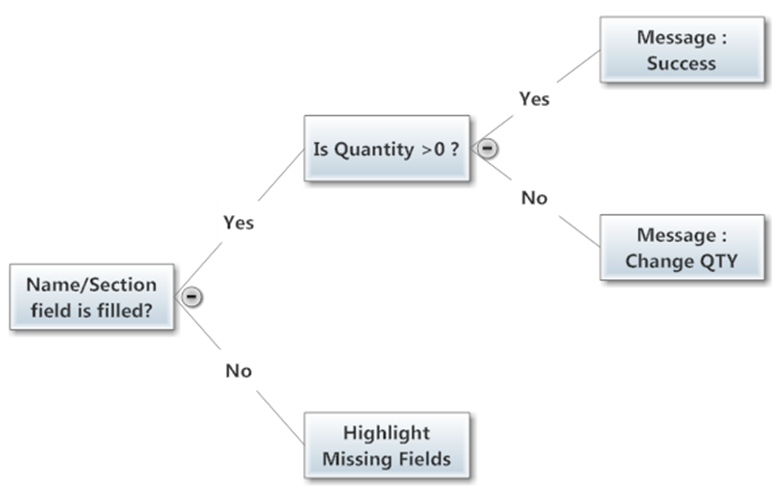
}

}

**Λειτουργία :** Γίνεται η εισαγωγή νέου αντικειμένου στη βάση δεδομένων.

**Προσδιορισμός της Λογικής της Διαδικασίας** [**– Decision Trees**](#_Toc380532962)

**Εισαγωγή νέου Αντικειμένου**



**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\_privilleges() == true)

{

try{

showform(edit\_item());

}

catch{}

}

}

}

**Λειτουργία :** Το κουμπί το οποίο θα πατηθεί προκειμένου να διαμωρφοθεί μιά 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 == "loanded")

{

available = available - loanded.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\_privilleges() == 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");

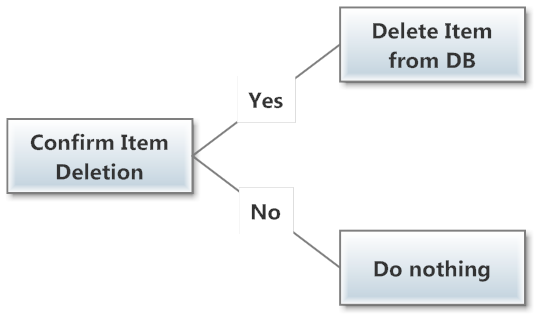
}

}

**Λειτουργία :** Πλήρη διαγραφή αντικειμένου απο την βάση.

**Προσδιορισμός της Λογικής της Διαδικασίας** [**– Decision Trees**](#_Toc380532962)

**Διαγραφή Αντικειμένου**



# 4. Διαχείριση Τεχνικού Τμήματος (Ψευδοκώδικας)

## 4.1 Ανάκτηση Αντλίας

**Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)**

String ParτList(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.

## 4.2Ανάκτηση Τουρμπίνας

**Αναλυτική Σχεδίαση (Ψευδοκώδικας)**

void PartList(int $tourbine\_id)

{

If(Validate\_TourbineId(TourbineId)=true)

{

SELECT \* FROM tourbines WHERE tourbine\_id=$tourbine\_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”);

}

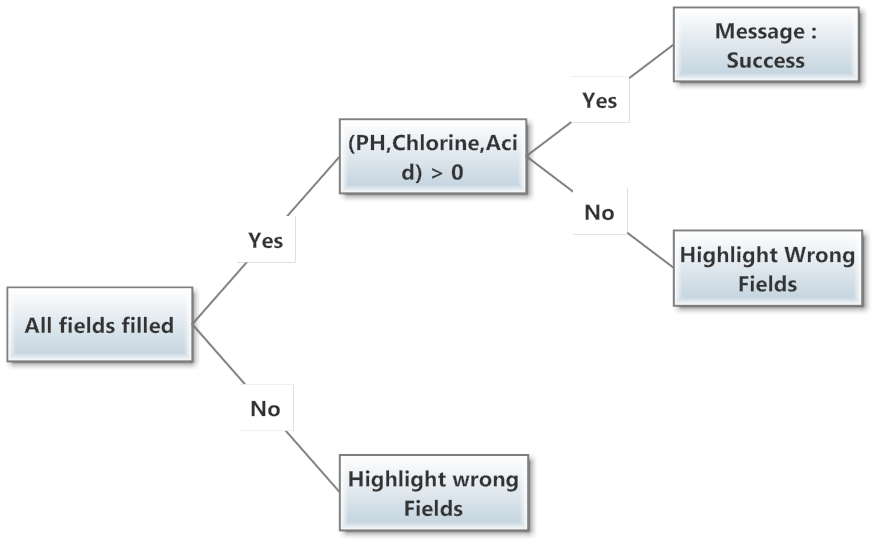
}

}

**Λειτουργία :** Προσθήκη πισίνας στη βάση δεδομένων .

**Προσδιορισμός Λογικής Διαδικασίας** [**– Decision Tree**](#_Toc380532962)

**Εισαγωγή στοιχείων 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\_Retriever(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 :** Διαγράφοντε 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**

[**Αναλυτική Σχεδίαση(Ψευδοκώδικας)**](#_Toc380532959)

Void empl\_ass(int $empl\_ID, int $SectionID)

{

if (insert.button == pressed())

{

if (check\_privilleges() == 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 Incrimental

int telephone,sin,r\_work,r\_home\_r\_mobile;

bool health\_problems,skin,diabetes,breathinf,epilepsey;

string languages [][]={

greek, lvl

english,lvl

french,lvl

russian,lvl

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,epilepsey);

</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\_privilleges() == true)

{

UPDATE employees SET archive=’1’ WHERE employee\_id=$emplo\_id

}

}

catch{}

}

}

**Λειτουργία :** Ο επιλεγμένος υπάλληλος μπένει σε διαθεσιμότητα και δεν συμπεριλαβάνεται 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>

}

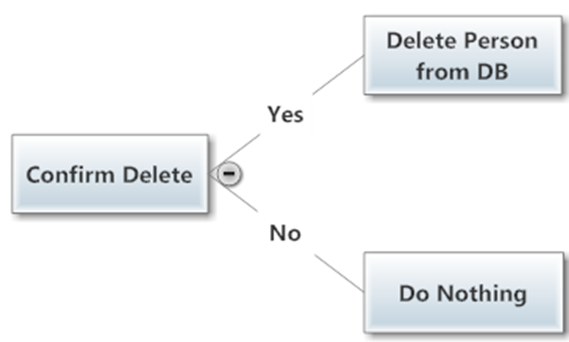
catch{}

print("Success");

}

**Προσδιορισμός Λογικής Διαδικασίας - Decision Trees**

**Διαγραφή - Αρχειοθέτηση Υπαλλήλου**

****

**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

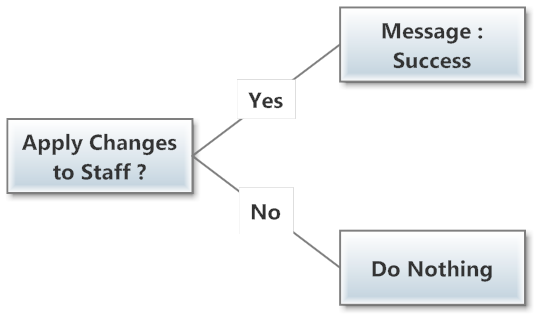
}

}

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

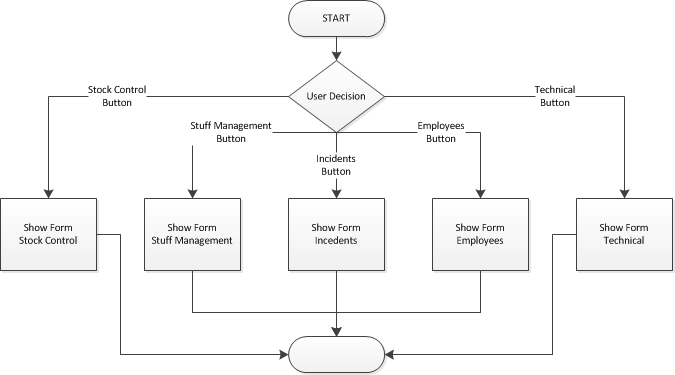
**Προσδιορισμός Λογικής Διαδικασίας** [**– Decision Trees**](#_Toc380532962)

**Επεξεργασία στοιχείων υπαλλήλου**

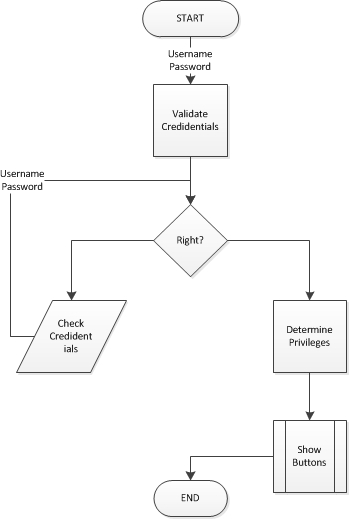


7.Flowchart

7.1 Κίρια οθονη

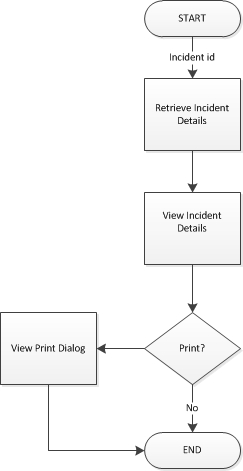


7.2 Login Οθονη

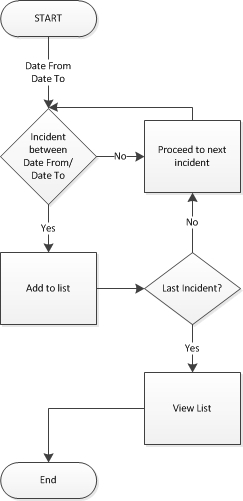


7.3 Διαχείριση Ατυχημάτων

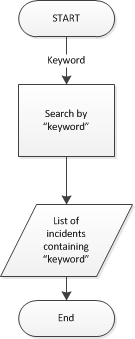
7.3.2 [Εμφανιση Ατυχηματων](#_Toc380532930)



7.3.4 Αναζήτηση Ατυχήματος με ημερομηνία

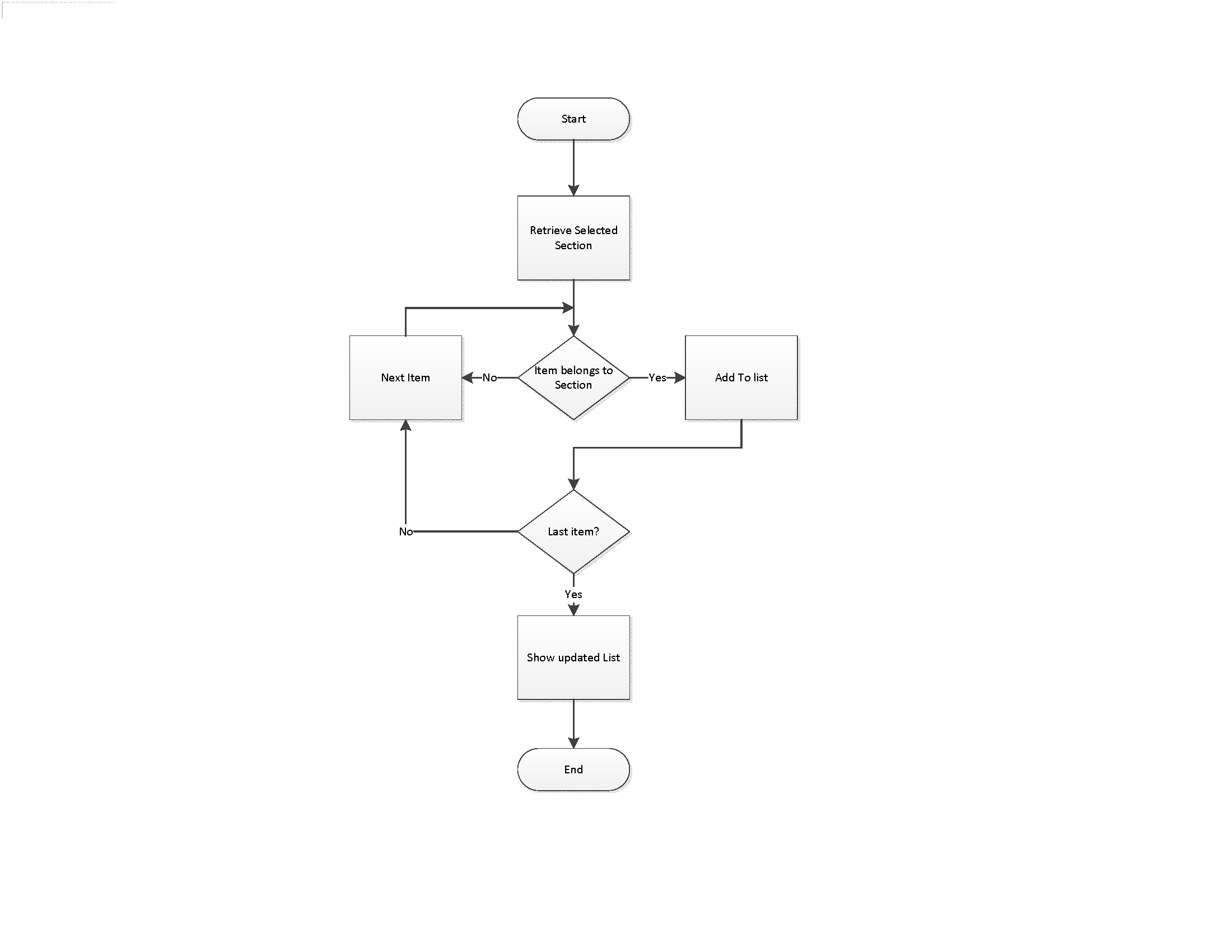


7.3.5 [Αναζητηση Ατυχηματως με λεξη κλειδι](#_Toc380532939)

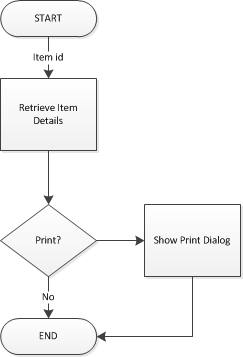


7.4 Διαχείριση Αποθήκης

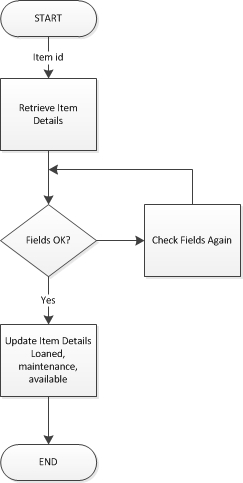
7.4.1 [Εισαγωγή Αντικειμενων](#_Toc380532927)



7.4.2 [Εμφανιση Αντικειμενων](#_Toc380532930)

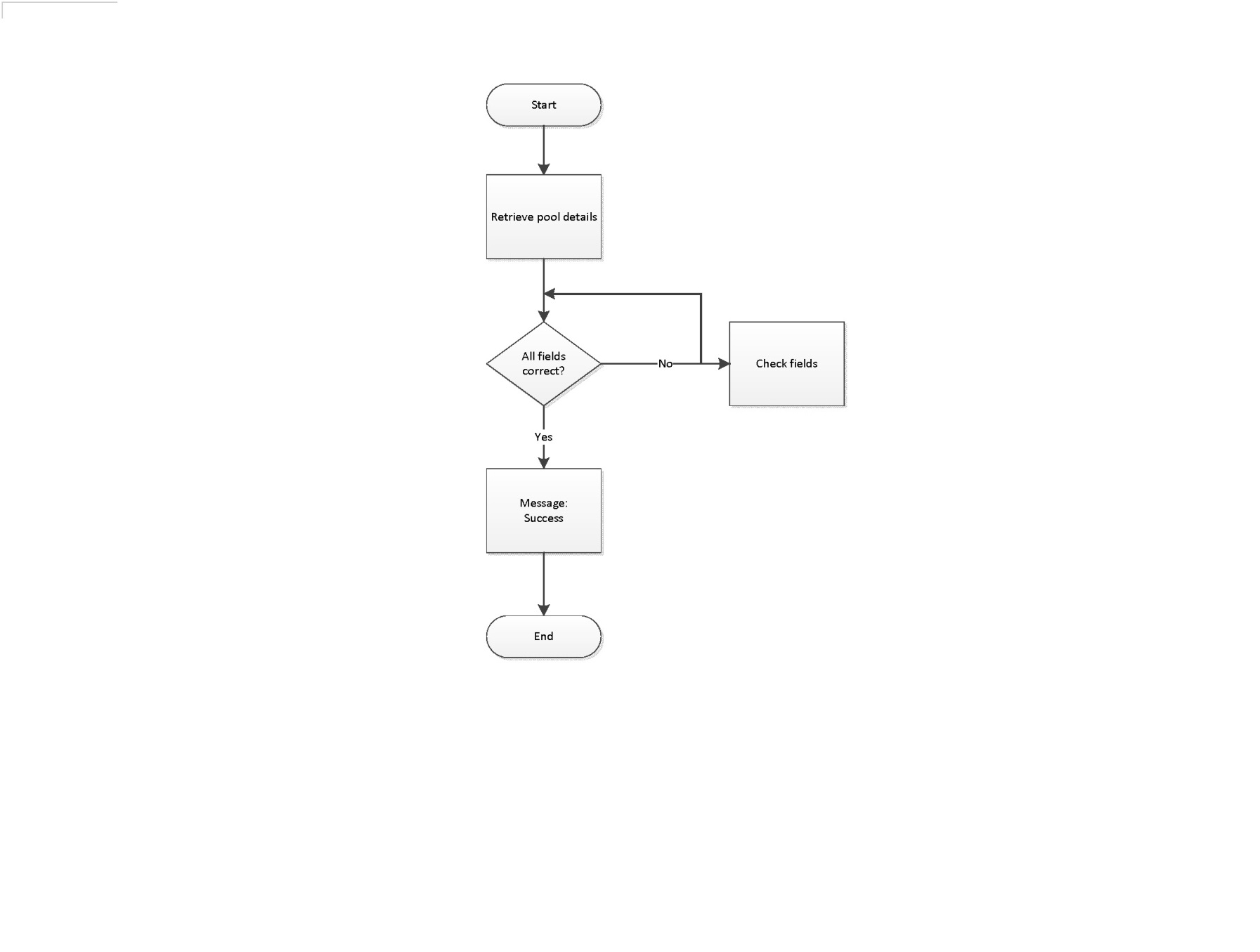


7.4.3 Επεξεργασία Αντικειμένων

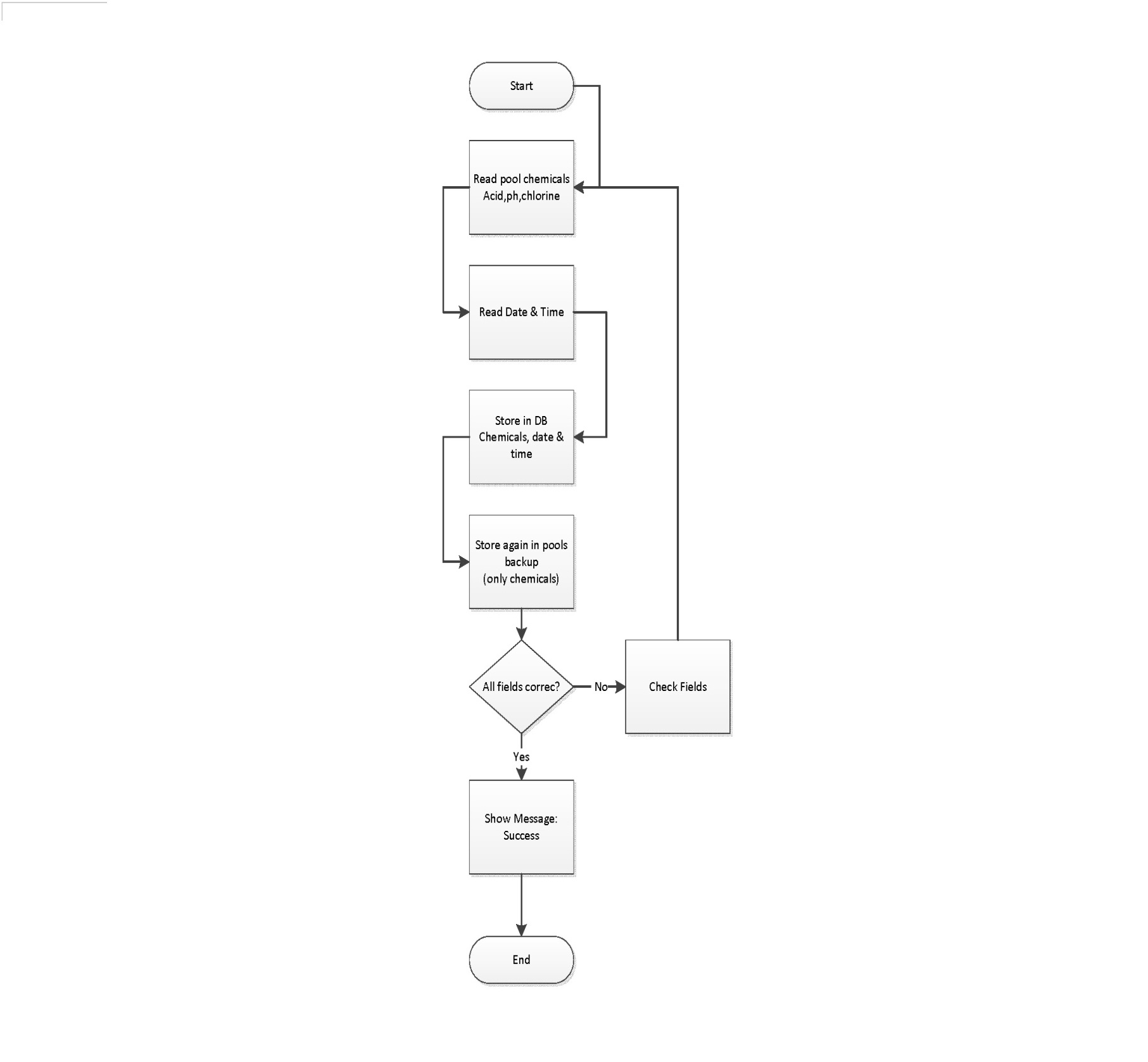


7.5 Διαχείριση Τεχνικού Τμήματος

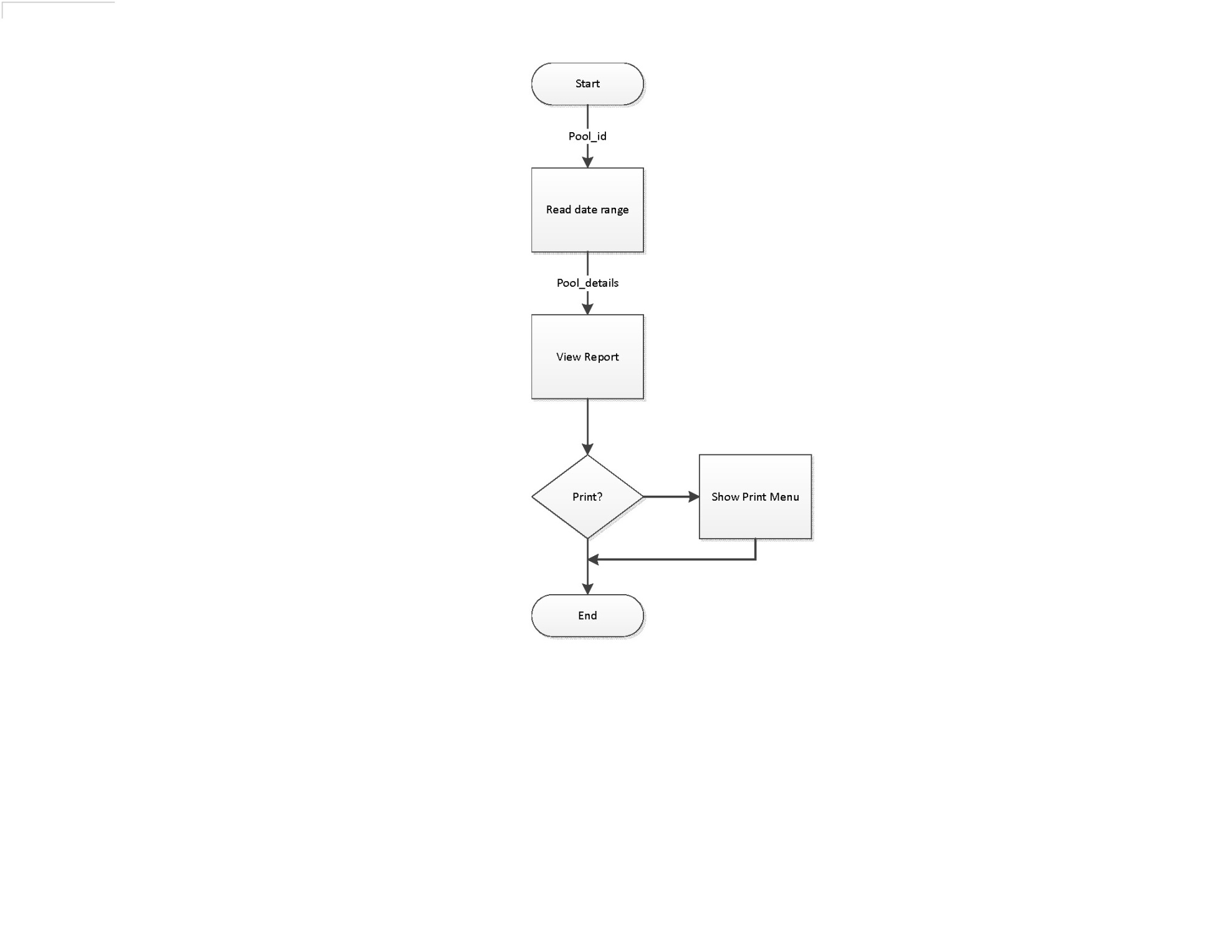
7.5.1 Διαχείριση Πισίνας



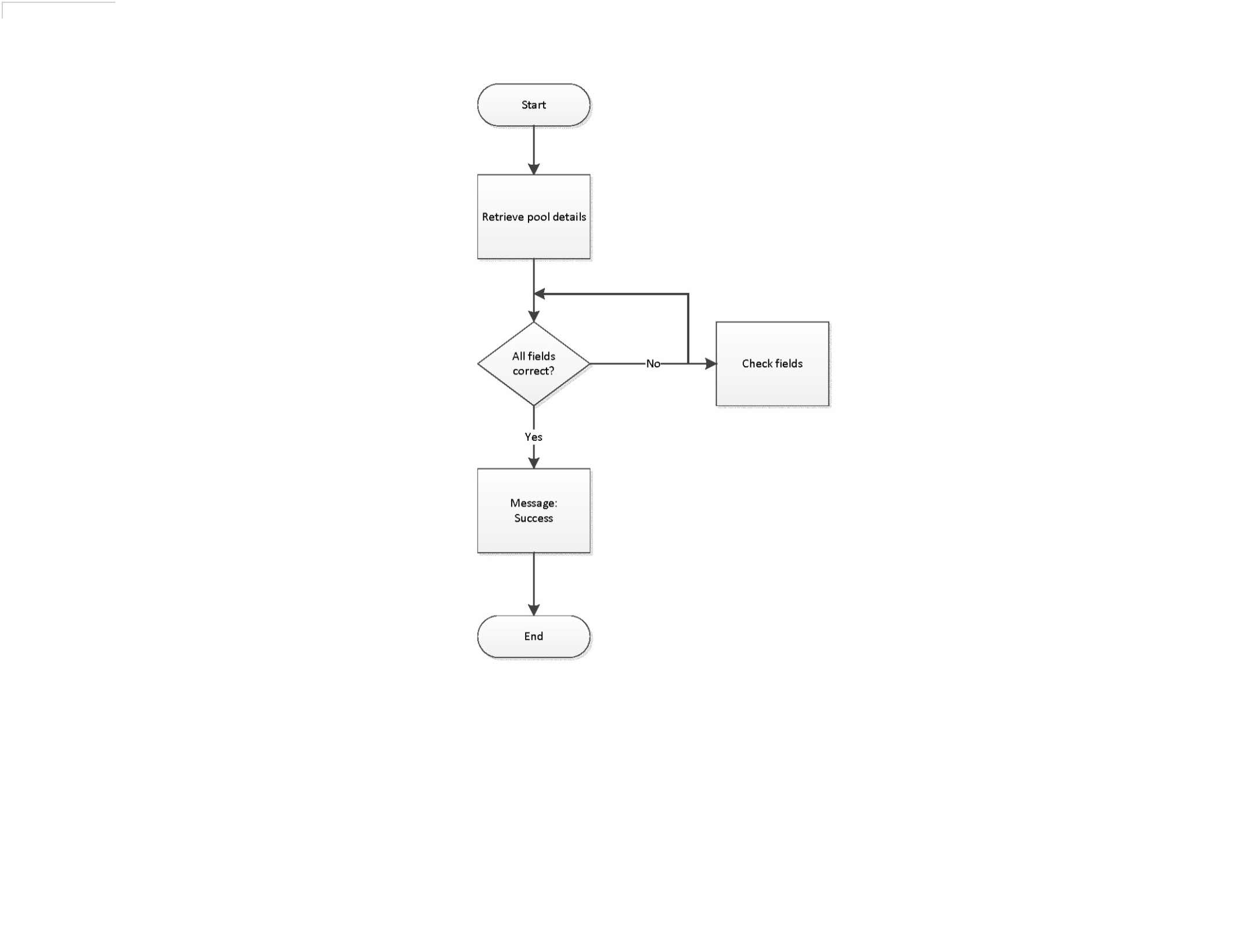
7.5.1.1 [Εισαγωγή Πισινασ](#_Toc380532927)



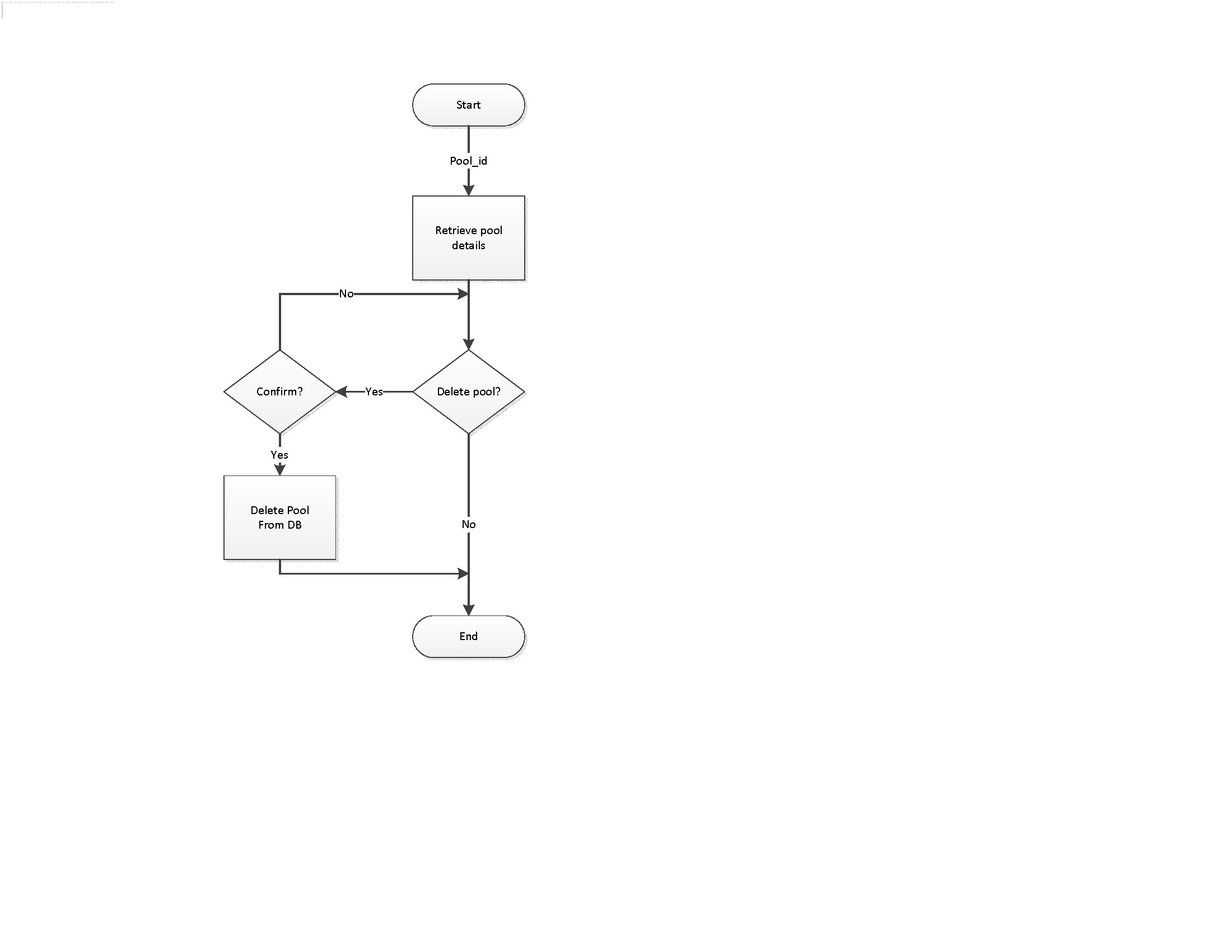
7.5.1.2 [ΕΚτυπωση Στοιχειων Πισινας](#_Toc380532930)



7.5.1.3 Επεξεργασία Πισινασ

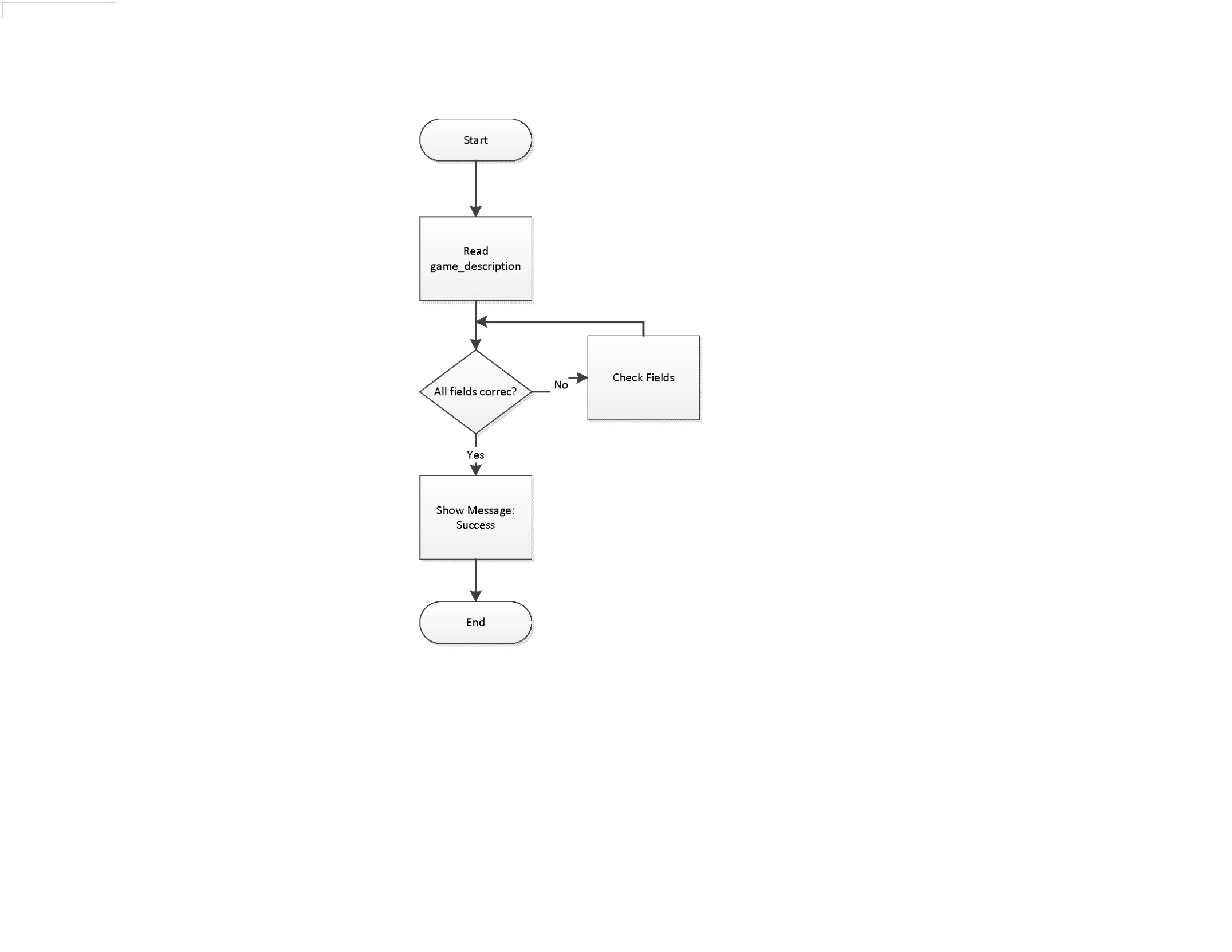


7.5.1.4 [Διαγραφη Πισινασ](#_Toc380532927)

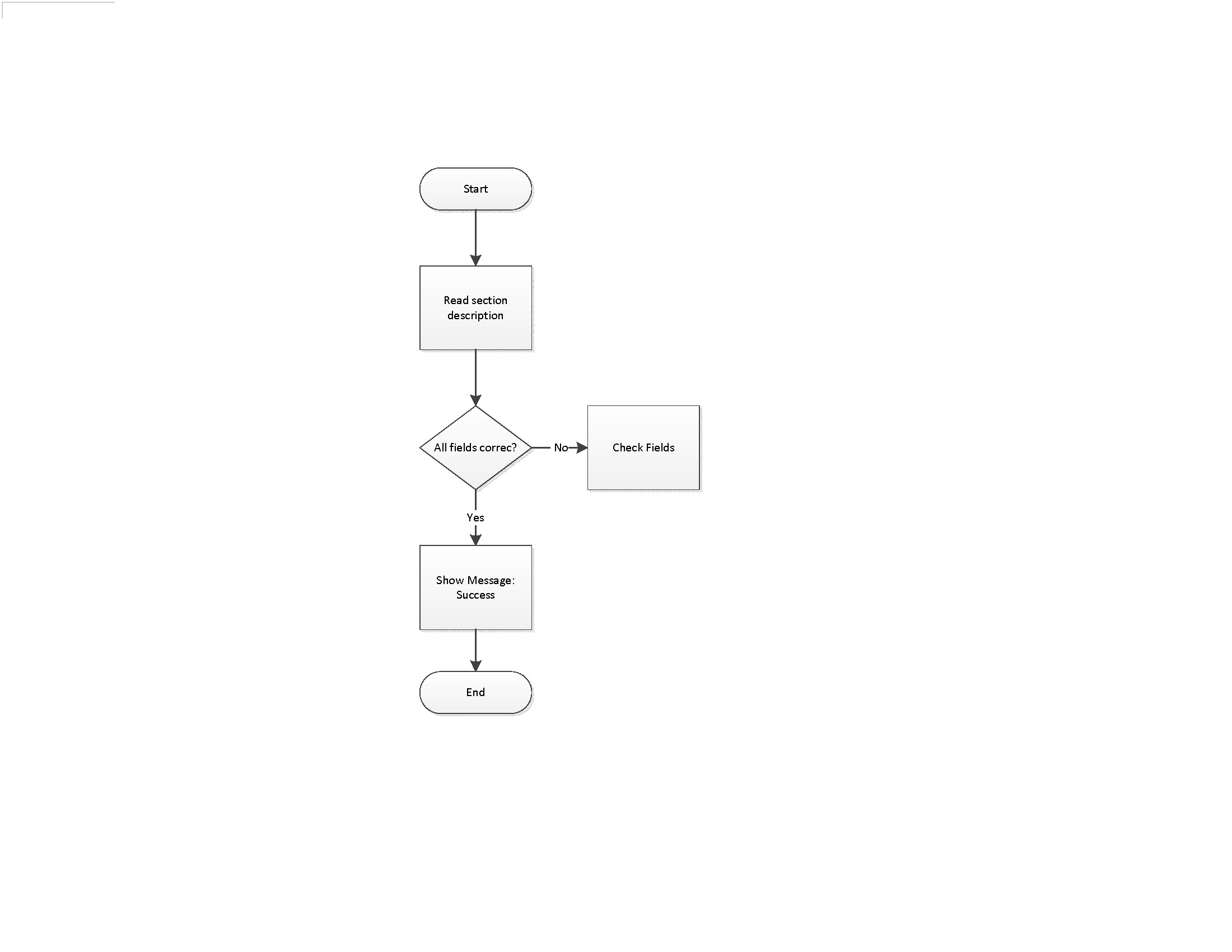


7.5.2 Διαχείριση μηχανοστασίου

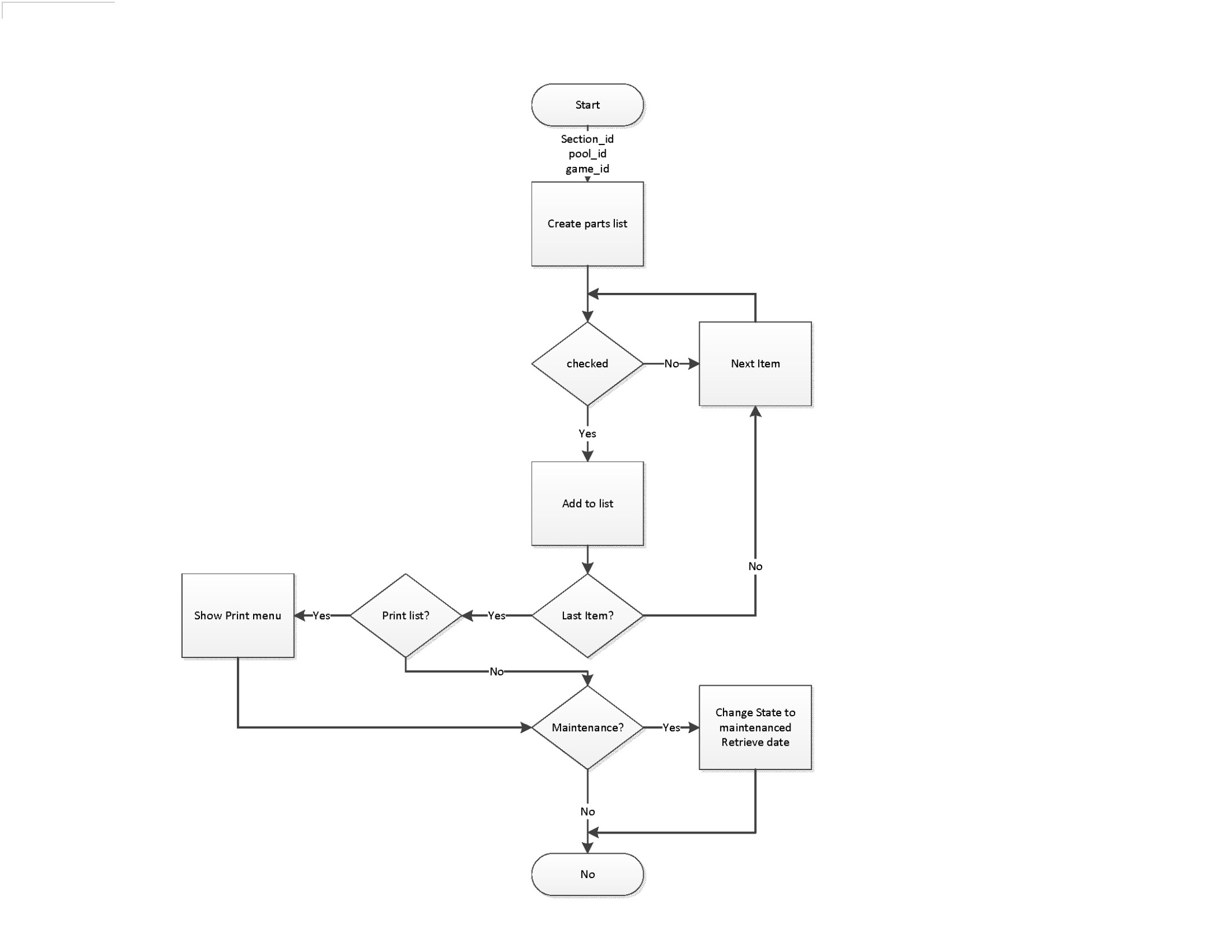
7.5.2.1 [Εισαγωγη Παιχνιδιου](#_Toc380532930)



7.5.2.2 Εισαγωγή Τομεα

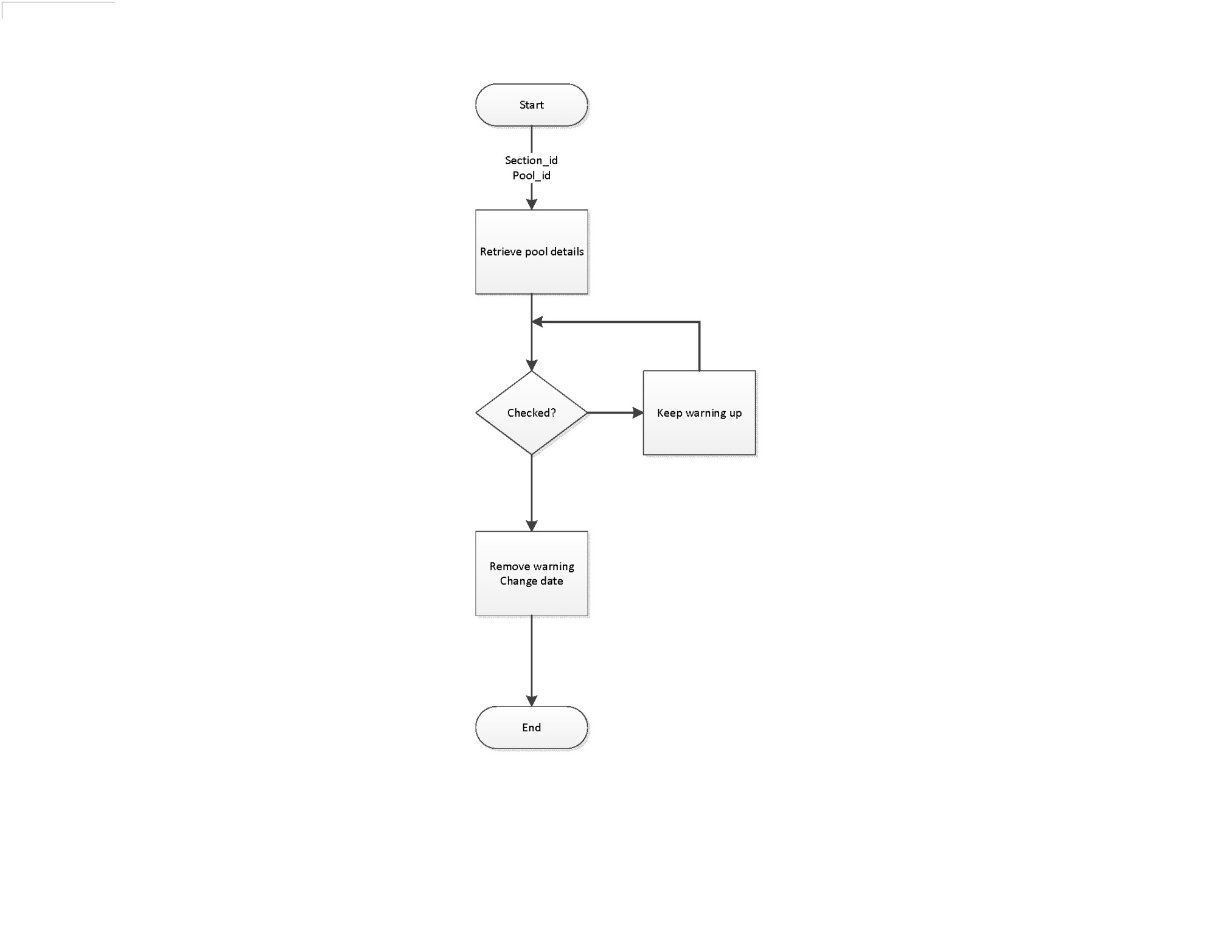


7.5.2.3 [Εμφανιση Λιστασ](#_Toc380532927)

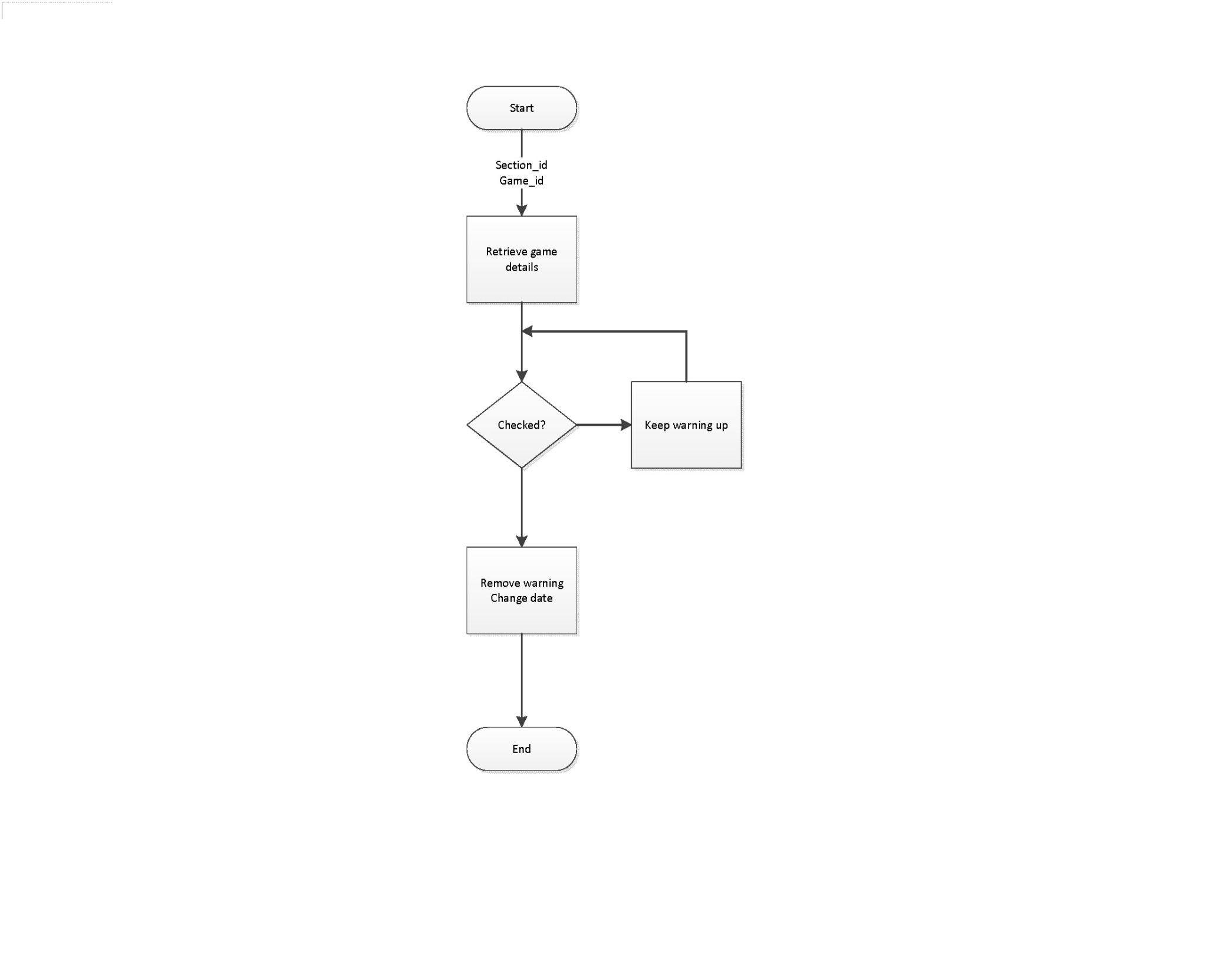


7.5.3 Διαχείριση Συντήρησης

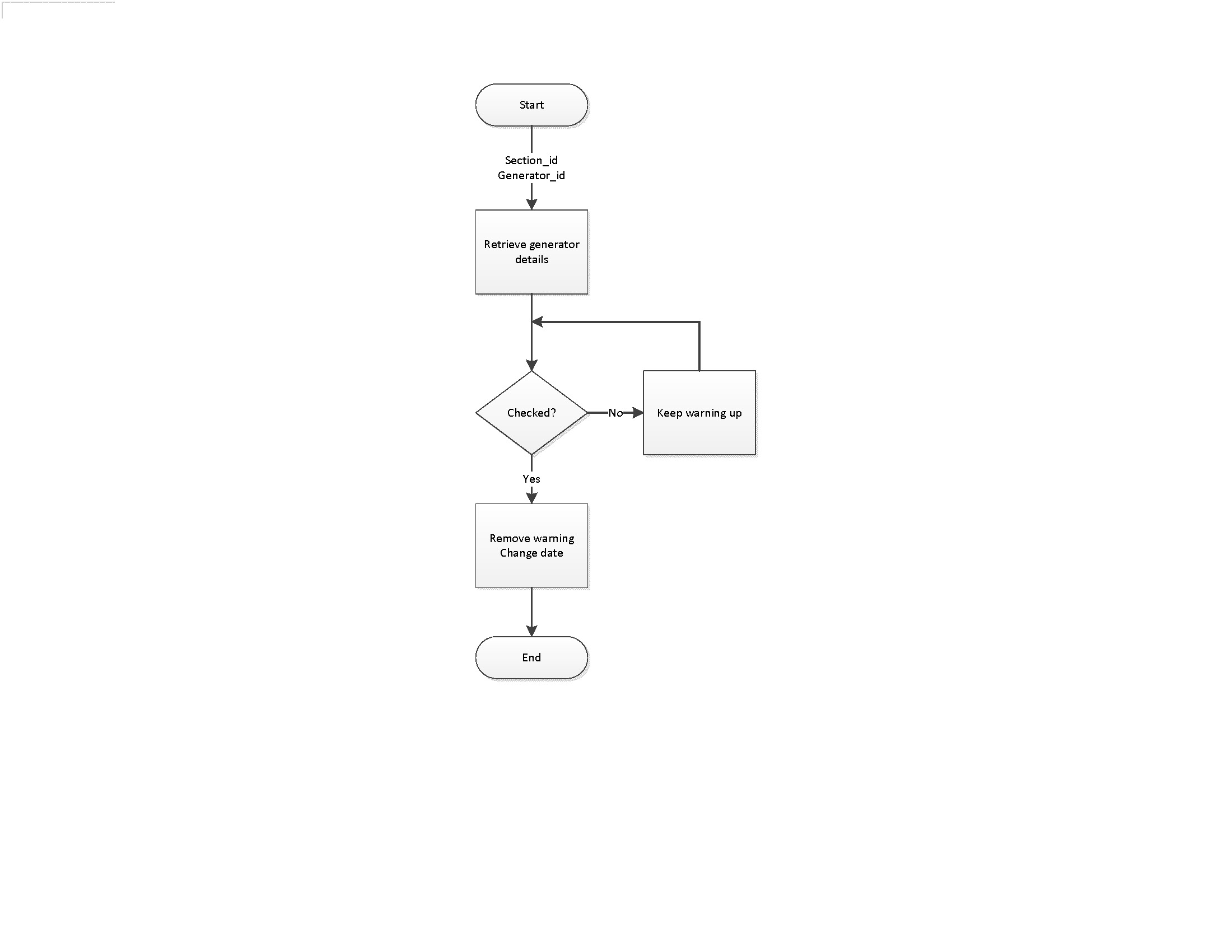
7.5.3.1 [Ημερομηνιες Συντηρησησ Πισινασ](#_Toc380532927)



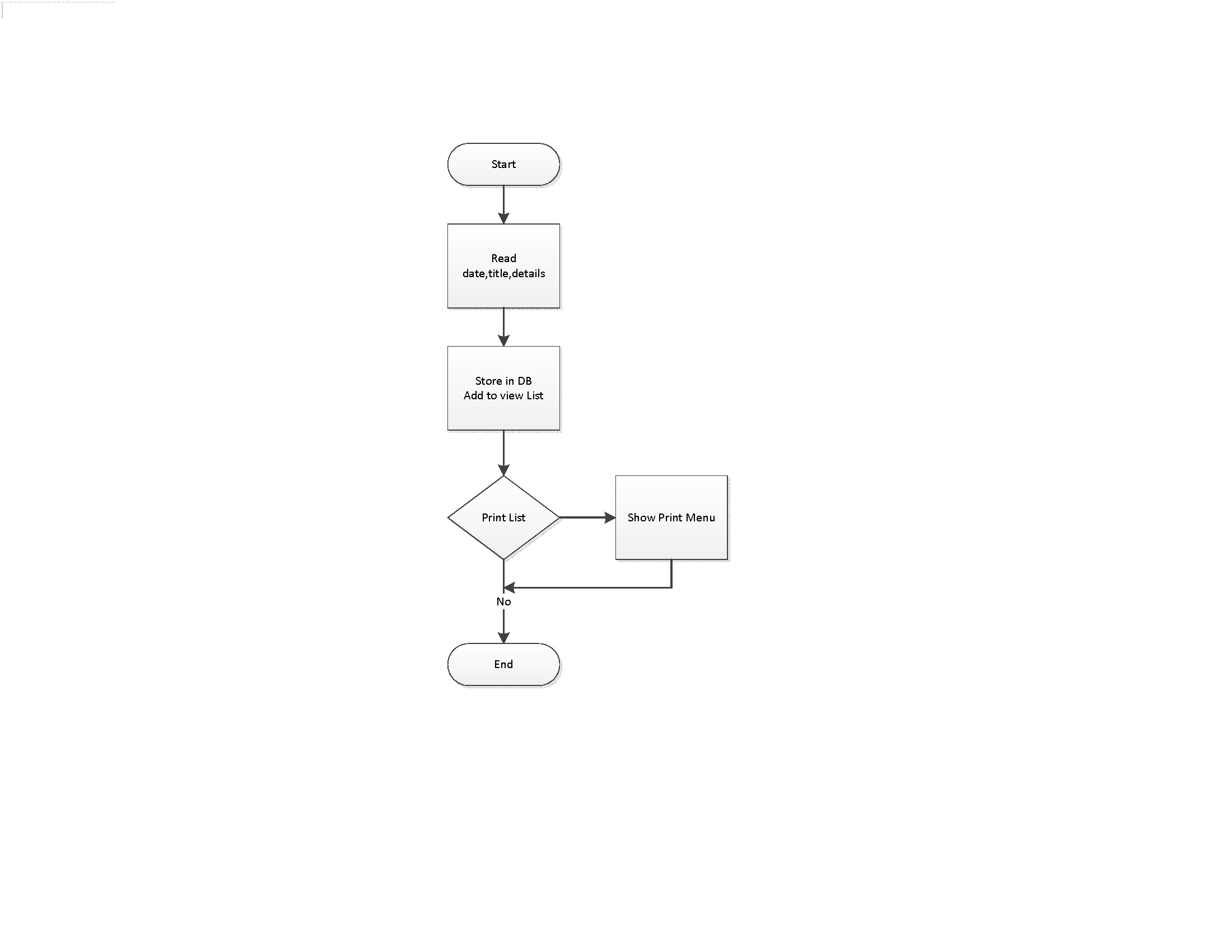
7.5.3.2 Ημερομηνίες Συντήρησης [Παιχνιδιου](#_Toc380532930)



7.5.3.3 Ημερομηνίες Συντήρησης Γεννήτριας

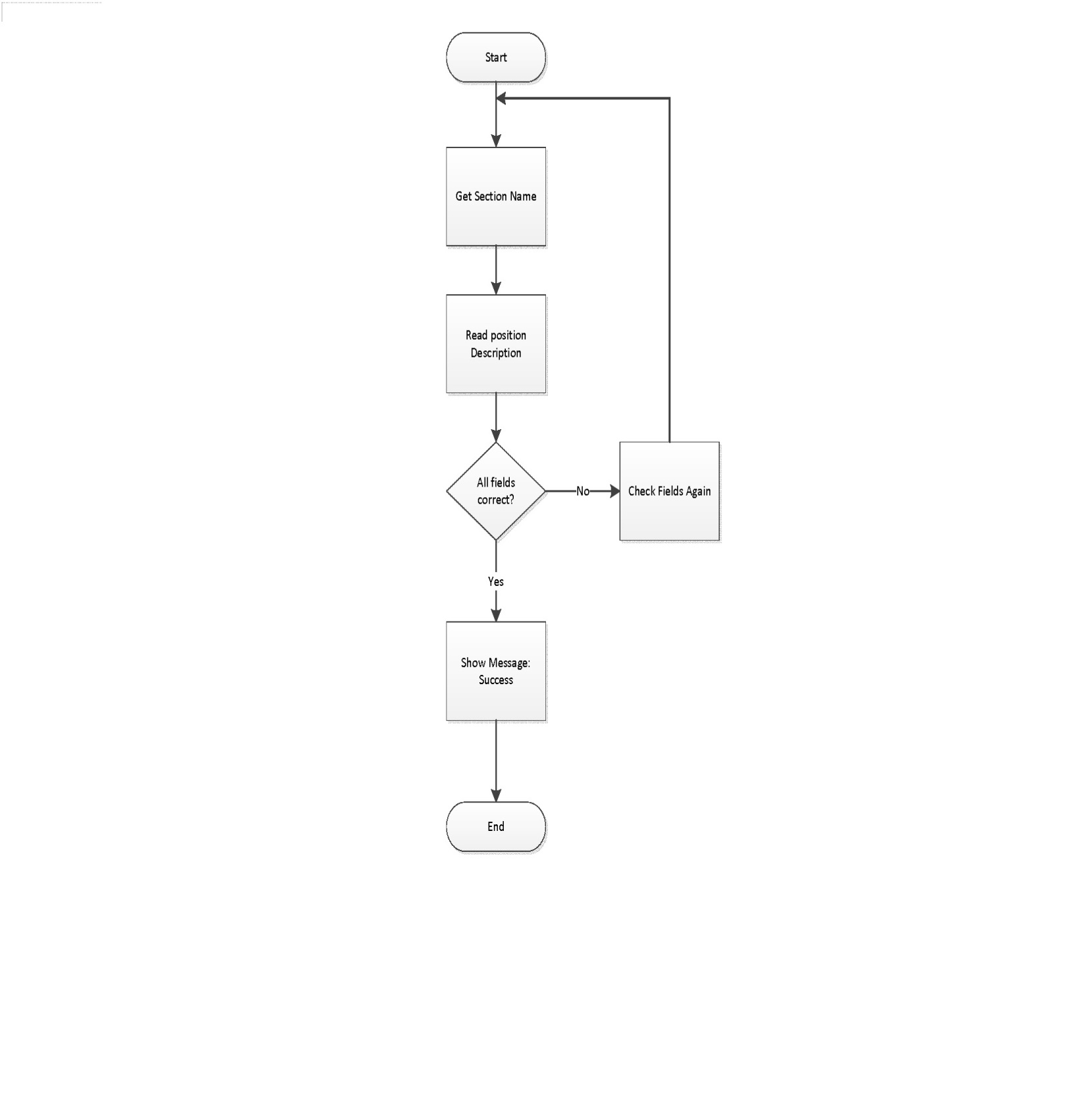


7.5.3.4 [Εμφανιση Λιστασ](#_Toc380532927)

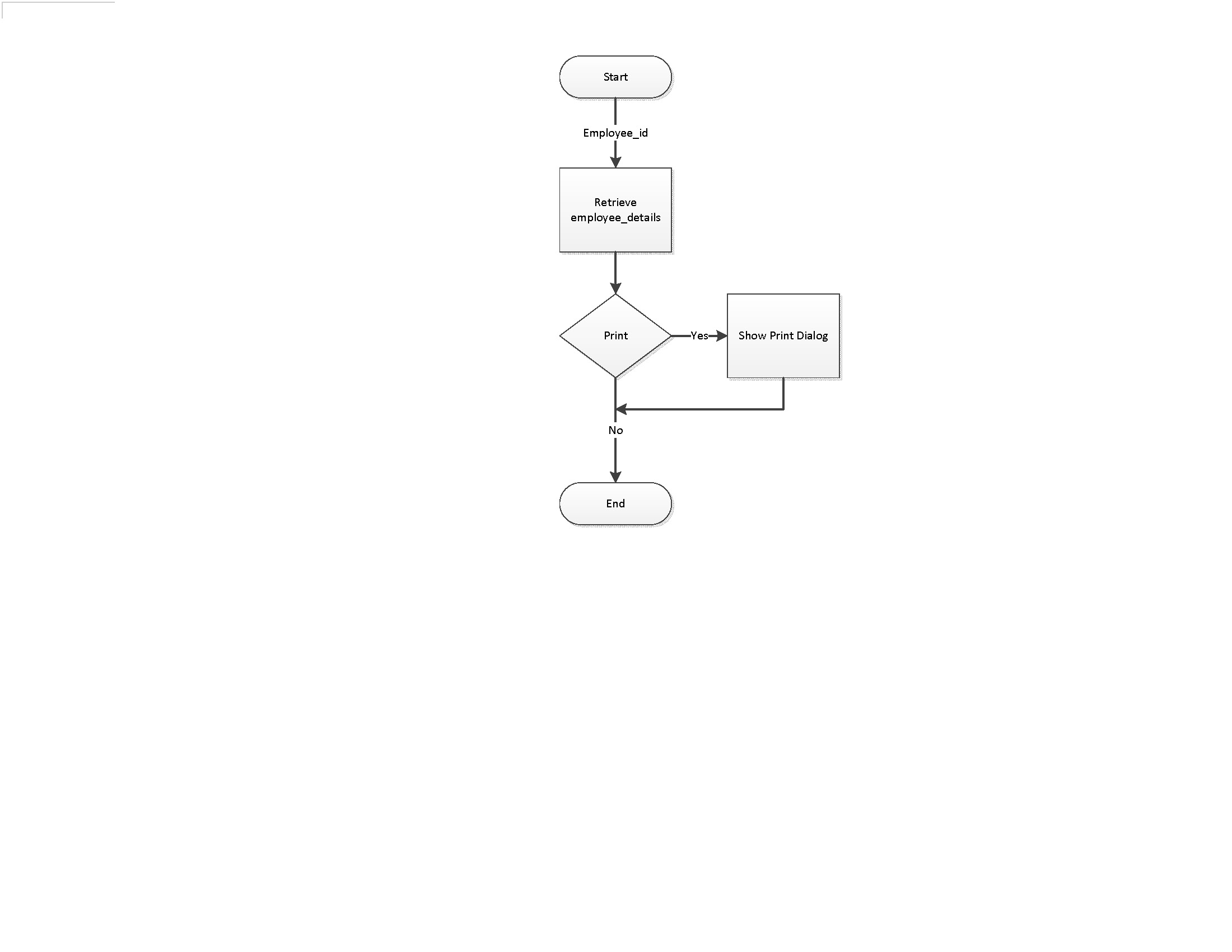


7.6 Διαχείριση Προσωπικού

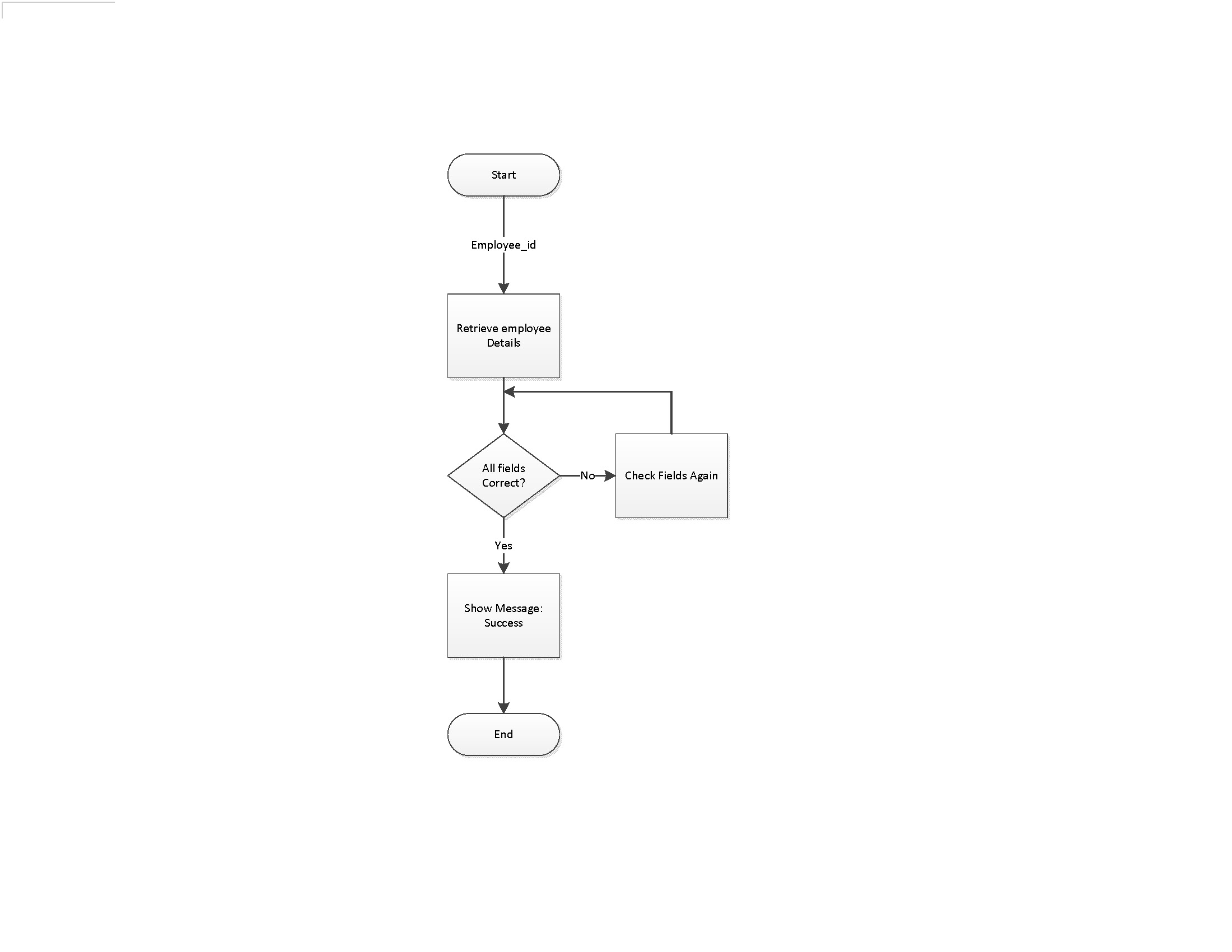
7.6.1 [Εισαγωγή Προσωπικου](#_Toc380532927)



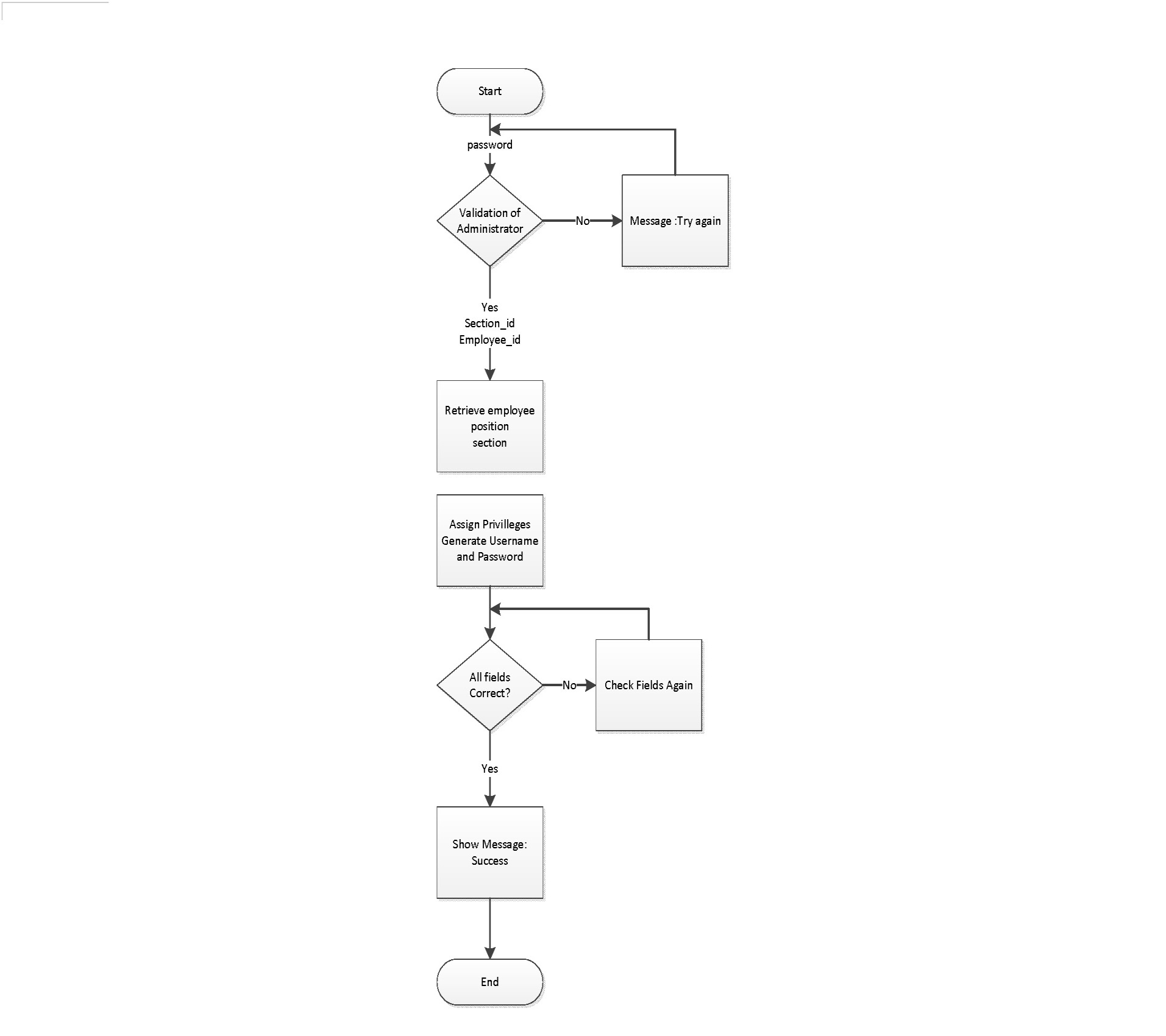
7.6.2 [Εμφανιση Στοιχειων Προσωπικου](#_Toc380532930)



7.6.3 Επεξεργασία Προσωπικού

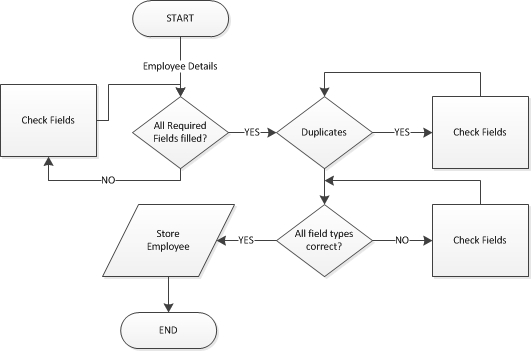


7.6.4 Κωδικός Πρόσβασης Προσωπικού

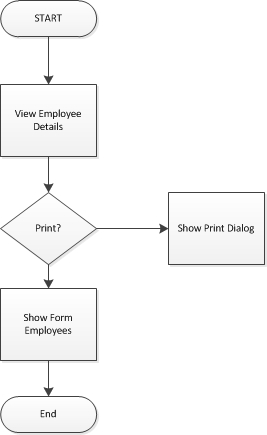


7.7 Διαχείριση Υπαλλήλων

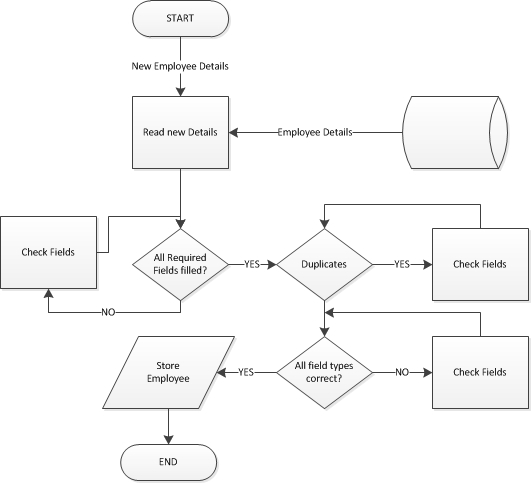
7.7.1 [Εισαγωγή Υπαλληλου](#_Toc380532927)



7.7.2 [Εμφανιση Στοιχειων Υπαλληλου](#_Toc380532930)



7.7.3 Επεξεργασία Στοιχειων Υπαλληλου



7.7.4 Διαγραφη Υπαλληλου

