



**СУ "Св. Климент Охридски",
ФМИ – Софтуерно инженерство
Проект по Обектно-ориентирано
програмиране - практикум**

Управление на персонала на фирма

Съдържание

1. Въведение	2
2. Описание на приложените алгоритми	2
3. Описание на програмния код.....	2
4. Използвани технологии	3

1. Въведение

Програма служи за управление персонала на дадена фирма. За всеки служител на фирмата се знае следната информация: пълно име, ЕГН, адрес, дата на постъпване, кой е прекият му началник, каква длъжност заема. Във фирмата има 3 длъжности: Младши програмист, Младши тестър и Старши програмист. За всеки младши програмист се знае името на проекта, по който работи. За всеки тестър се знае името на проекта, който тества, както и операционната система, върху която го тества. Старшият програмист изпълнява едновременно и двете длъжности. С програмата се работи чрез команди, които потребителя въвежда.

2. Описание на приложените алгоритми

3. Описание на програмния код

Следните команди са имплементирани:

За въвеждане информация за фирмата

За извеждане тази информация

За добавяне служител

За извеждане на данните за един служител по ЕГН

За уволняване на служител

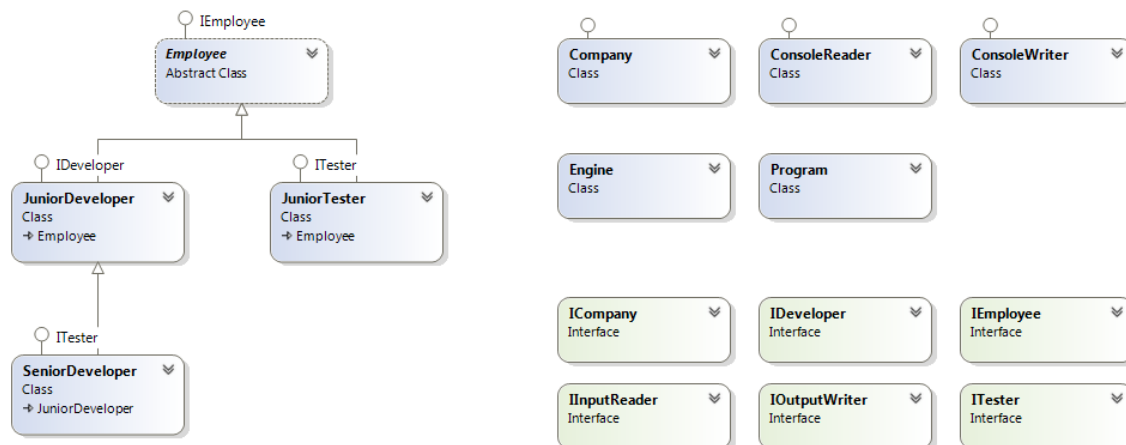
За промяна на данните на даден служител

За извеждане на списък на служителите, работещи по даден проект.

Класът Engine се занимава с цялостната работа на програма. Той съдържа методи, който изпълняват горе-посочените команди. Engine-ът приема в конструктора си три обекта: един, който е имплементирал интерфейса `IInputReader`, друг, който е имплементирал интерфейса `IOutputWriter`, и трети, който е имплементирал интерфейса `ICompany`. Това е с цел да се разкачи Engine-а от конзолата. Всеки обект имплементирал интерфейса `IOutputWriter` има метод, чрез който да пише. Къде и как зависи от това как този метод е написан в съответния клас. Същото

важи и за обектите, които имплементират `IInputReader`. Също така, всяка компания трябва да имплементира `ICompany`, за да работи програмата както трябва.

Има абстрактен клас `Employee`, който съдържа общите полета за всички работници. Младшите програмисти и младшите тестъри си имат съответно собствени интерфейси. По-долу е изобразена йерархията от класовете и интерфейсите в програмата.



4. Използвани технологии

Програмата е писана на `C#` (CSharp). Използваното IDE е Visual Studio 2015 Community Edition.