

Praca projektowa programowanie obiektowe

Baza danych samochodów

Prowadzący: Autor: pracownik UR Piotr Rojek

nr albumu: 125159

Kierunek: Informatyka, grupa lab 3

Spis treści

1.	Opis założeń projektu	3
	Specyfikacja wymagań	
	2.1. Wymagania funkcjonalne	
	2.2. Wymagania niefunkcjonalne	4
3.	Opis struktury projektu	5
4.	Harmonogram realizacji projektu	7
5.	Prezentacja warstwy użytkowej projektu	8
6.	Podsumowanie	18
7.	Literatura	19

1. Opis założeń projektu

W działalności komisu samochodowego ważne jest centralizowanie informacji dotyczących wszystkich pojazdów. Dzięki skupieniu informacji w jednym miejscu, pracownicy moga w łatwy sposób manipulować danymi. Takie rozwiązanie także ułatwia przeglądanie oraz selekcjonowanie pojazdów pod kątem odbiorców. Optymalizacja pracy w dzisiejszych czasach jest bardzo ważna. Dlatego na rozwiązanie tego problemu powstał projekt "Baza danych samochodów". Ta aplikacja napisana w języku programowania Java z wykorzystaniem Java GUI rozwiązuje problem wielu komisów samochodowych. Projekt nie jest jedynie przeznaczony dla firm, mogą także z niego korzystać klienci danego komisu, chcący zapoznać się z pojazdami dostępnymi w sprzedaży. Klient po uruchomieniu aplikacji może utworzyć konto lub zalogować się, jeśli posiada konto. Po zalogowaniu do aplikacji klient ma możliwość przegladania tabeli z pojazdami oraz ma możliwość sortowania i filtrowania danych. Pracownik komisu może zalogować się do aplikacji poprzez panel administracyjny. Po zalogowaniu pracownik ma dostęp do tych samych funkcji co klient, ale może także dodatkowo dodawać, usuwać oraz edytować pojazdy. Do dyspozycji jest pięć kategorii pojazdów: samochód osobowy, samochód ciężarowy, ciągnik rolniczy, autobus i motocykl. Każdy pojazd jest reprezentowany przez następujące dane: rodzaj, nadwozie, marka, model, kolor, pojemność silnika, moc silnika, waga, rok produkcji, przebieg, cena, maksymalna prędkość i liczba miejsc. Dodatkowo poszczególne pojazdy posiadają swoje dane.

Do skonstruowania aplikacji użyto szesnaście klas (w tym pięć wykorzystujących GUI oraz jedną abstrakcyjną klasę "Pojazd" stanowiącą szkielet dla pojazdów różnego typu), osiem typów wyliczeniowych, oraz jeden interfejs. Klasa "Main" otwiera aplikację, a dokładnie uruchamia okno GUI "Panel logowania". Z tego panelu można zalogować się do aplikacji wpisując poprawne dane, albo można otworzyć dwa inne panele: "Panel tworzenia konta" (gdzie klient może utworzyć konto) lub "Panel administracyjny" (gdzie pracownik może zalogować się do bazy danych). Po zalogowaniu otwiera się główne okno aplikacji "Baza danych samochodów".

2. Specyfikacja wymagań

2.1. Wymagania funkcjonalne

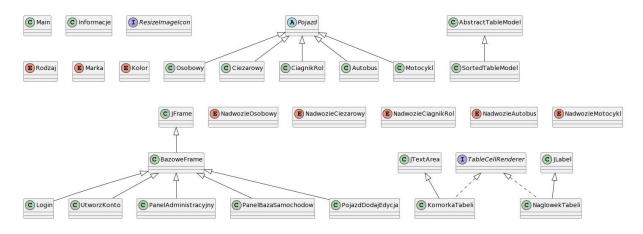
- Komis samochodowy oferuje klientom dostęp do bazy danych samochodów poprzez możliwość utworzenia konta i zalogowania się do aplikacji.
- Klientem może zostać każda osoba, która jest zainteresowana kupnem używanego pojazdu.
- Klient po zalogowaniu ma dostęp do tabeli z pojazdami. Klient ma możliwość sortowania i filtrowania pojazdów.
- Panel administracyjny zawiera dodatkowy poziom autoryzacji w postaci kodu PIN, którzy znają tylko pracownicy danego komisu samochodowego.
- Pracownik komisu samochodowego ma dostęp do tych samych funkcjonalności co klient, ale może także dodatkowo, po zalogowaniu się przez panel administracyjny, dodawać, usuwać i edytować pojazdy w bazie danych.
- Aplikacja posiada walidację danych, przez co pracownik nie może wprowadzić niewłaściwego formatu dla danego pola w pojeździe.
- Dane pojazdów są stale aktualizowane i zapisywane w pliku tekstowym za każdym razem, gdy pracownik skorzysta z funkcjonalności dodawania, usuwania lub edycji pojazdów.

2.2. Wymagania niefunkcjonalne

- Możliwość dodawania, usuwania i edytowania pojazdów w bazie danych jest możliwa tylko dla pracowników.
- Aplikacja cechuje się przejrzystym i przyjaznym dla użytkownika interfejsem graficznym, zapewniając intuicyjną nawigację nawet dla nowych użytkowników.
- Aplikacja posiada stałą rozdzielczość ekranu z brakiem możliwości jej zmiany.
- Aplikacja działa na systemach operacyjnych Windows 10 i wyższe, które posiadają kompilator obsługujący język programowania Java.
- Program tworzony jest w języku Java z wykorzystaniem Java GUI, z zachowaniem zasad programowania obiektowego.

3. Opis struktury projektu

- Środowisko programistyczne: Java.
- Środowisko programistyczne: IntelliJ IDEA 2023.2.3 (Community Edition).
- Wymagane jest zainstalowanie Java Development Kit (JDK), zalecana wersja to JDK 18 lub nowsza.
- Do stworzenia interfejsu graficznego użyto biblioteki Swing UI Designer GUI Form.
- System operacyjny: komputery z Windows 10 lub nowszym.
- Ze względów na liczbę elementów zaleca się uruchomienie aplikacji na komputerze lub laptopie z monitorami o minimalnej rozdzielczości ekranu 1920x1080px.
- Szczególny diagram klas projektowanej aplikacji znajduje się w pliku DiagramKlas.png który znajduje się w folderze PlikiJava. Poniżej znajduje się ogólny diagram klas.



Rysunek 1. Ogólny diagram klas projektowanej aplikacji

Projekt składa się z szesnastu klas, jednego interfejsu oraz ośmiu typów wyliczeniowych.

Aplikację uruchamia działanie klasy "Main". Ta klasa inicjalizuje i wyświetla interfejs graficzny użytkownika stworzony w klasie "Login". Z klasy "Login" użytkownik ma możliwość zalogowania się do aplikacji. Jest to pierwszy ekran, z którym użytkownik ma styczność i stanowi bramę do korzystania z aplikacji. Poza logowaniem, klasa "Login" oferuje także otwarcie panelu tworzenia nowego konta użytkownika (klasa "UtworzKonto") oraz dostęp do panelu administracyjnego (klasa "PanelAdministracyjny").

Panel tworzenia konta umożliwia użytkownikom rejestrację w systemie. W trakcie tworzenia konta użytkownik może sprawdzić jakie wartości są dozwolone w wybranych polach formularza. Wszystkie pola są zabezpieczone poprzez odpowiednią walidację danych, co powoduje, że nieprawidłowe wartości nie mogą zostać wprowadzone.

Panel administracyjny jest przeznaczony dla użytkowników z uprawnieniami administratora. W tym panelu użytkownik (pracownik komisu samochodowego) ma możliwość zalogowania się do aplikacji poprzez login, hasło i specjalny kod PIN, który pozwoli aplikacji na weryfikację użytkownika, i wyświetlenie głównego okna aplikacji z dodatkowymi funkcjami dla pracowników komisu.

Po zalogowaniu się użytkownika do systemu, jest on przenoszony do głównego okna aplikacji reprezentowanej przez klasę "PanelBazaSamochodow". W tej części aplikacji użytkownik może przeglądać i korzystać z bazy danych pojazdów. W tej klasie zaimplementowano funkcję do filtrowania i sortowania danych w tabeli, która zbudowana jest z klas "NaglowekTabeli", "KomorkaTabeli" i "SortedTableModel". Dane pojazdy reprezentowane są przez instancję klasy abstrakcyjnej "Pojazd", z których dziedziczą typy pojazdów "Osobowy, "Ciezarowy, "CiagnikRol", "Autobus" i "Motocykl". Każdy pojazd dziedziczy pola i metody z klasy bazowej "Pojazd" co zapewnia spójność i łatwość zarządzania typami pojazdów. Niektóre pola są zdefiniowane jako typy wyliczeniowe, takie jak "Rodzaj", "Marka", "Kolor". W zależności od rodzaju pojazdu, każdy obiekt ma własne, unikalne pola oraz typ nadwozia z odpowiedniego typu wyliczeniowego.

Po zalogowaniu się do systemu poprzez klasę "PanelAdministracyjny" użytkownik ma dostęp do dodatkowych opcji zarządzania. Są to odpowiednio trzy elementy: "Dodaj Pojazd", "Edytuj Pojazd" i "Usuń Pojazd".

Przycisk "Dodaj Pojazd" umożliwia wprowadzenie nowego pojazdu do bazy danych. Po jego kliknięciu użytkownik jest przekierowany do nowego okna, zaimplementowanego z klasy "PojazdDodajEdycja". W tym oknie użytkownik może wprowadzić wszystkie niezbędne informacje o nowym pojeździe lub powrócić do poprzedniego panelu.

Przycisk "Edytuj Pojazd" umożliwia modyfikację danych wybranego pojazdu z już dostępnych w bazie danych. Po jego kliknięciu użytkownik również przenoszony jest do nowego okna, zaimplementowanego z klasy "PojazdDodajEdycja", jednak teraz pola wypełniają się danymi wybranego pojazdu.

Przycisk "Usuń Pojazd" pozwala na usunięcie pojazdu lub wybranej grupy pojazdów z bazy danych. Jednak przy takiej operacji użytkownik musi zachować ostrożność, gdyż usuniętych pojazdów nie można już przywrócić.

4. Harmonogram realizacji projektu

Czas trwania (godziny) 20 40 60 70 80 Analiza problemu 2 Wyszukiwanie niezbędnych informacji 2 Tworzenie podstawowego szkieletu projektu m Rozbudowa projektu 4 Tworzenie warstwy graficznej aplikacji Generowanie danych do testowania w Testowanie aplikacii Poprawa błędów i naprawa algorytmów Dalsze testowanie aplikacji 9 9 Tworzenie dokumentacji do projektu

Wykres Gantta

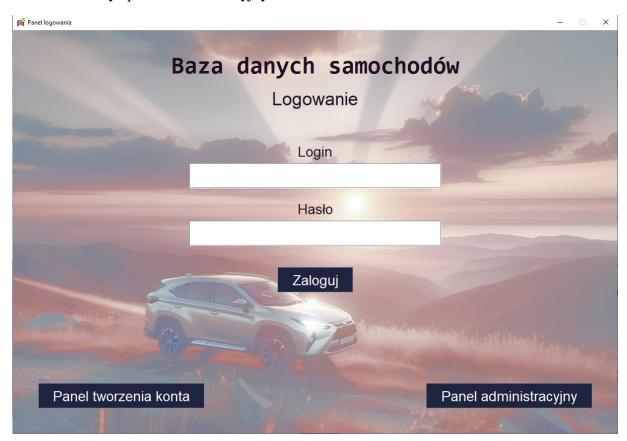
Rysunek 1. Diagram Gantta

Powyższy wykres Gantta prezentuje harmonogram rozwoju aplikacji dla komisu samochodowego. Każdy ważniejszy etap został wyodrębniony i przedstawiony osobno. Analiza problemu i wyszukiwanie niezbędnych informacji nie zabrały długo czasu. Głównie sprowadzało się to do zbierania specyfikacji technicznych danych typów pojazdów oraz ustalenia niezbędnych funkcji do działania aplikacji. Tworzenie szkieletu zabrało sporo czasu, głównie na pisaniu kodu, aby aplikacja działała jako aplikacja konsolowa. Najwięcej czasu poświęcono na rozbudowę projektu. Tutaj aplikacja rozwinęła się o klasy logowania, dodawania konta, zarządzaniem pojazdami w prymitywnej formie. Następnie utworzono interfejs graficzny dla kodu napisanego w trakcie rozbudowy projektu. Czas przeznaczony był na prawidłowe rozmieszczenie elementów w GUI oraz na zmianę zachowań kodu tak aby funkcjonował prawidłowo z interfejsem użytkownika. Generowanie danych do testowania opierało się na tworzeniu losowych pojazdów o określonych parametrach z wybranego zakresu do poszczególnych danych. Następnie przeprowadzono testy aplikacji. Po przeprowadzeniu testów nastąpiła poprawa błędów. Jednymi z trudniejszych do naprawy błędów były: prawidłowe sortowanie i wyświetlanie tabeli (JTable jest bardzo prymitywne, więc dlatego zastąpiono komponenty tabeli własnymi komórkami, dzięki temu można było prawidłowo sortować i wyświetlać dane), naprawa filtracji wyników liczbowych, prawidłowe odczytywanie wartości z bazy i przekazywanie ich do edycji pojazdu. Po przeprowadzeniu kolejnych testów i braku wykryciu nowych błędów nastąpił czas pisania dokumentacji do projektu.

5. Prezentacja warstwy użytkowej projektu

Baza danych samochodów jest aplikacją wykorzystującą graficzny interfejs użytkownika. Na rysunku 3 przedstawiono pierwsze okno aplikacji, jakie pojawia się przy uruchomieniu programu. Użytkownik otrzymuje ekran logowania na którym może:

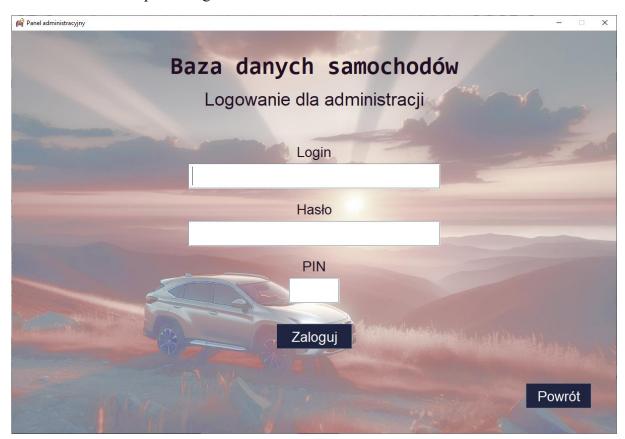
- Zalogować się do aplikacji.
- Otworzyć panel tworzenia nowego konta.
- Otworzyć panel administracyjny:



Rysunek 3. Panel logowania do aplikacji

Kiedy użytkownik jest na ekranie logowania i wybierze opcje "Panel administracyjny" aplikacja przenosi go interfejsu, który został przedstawiony na rysunku 4. W tym miejscu użytkownik ma możliwość wykonania dwóch akcji:

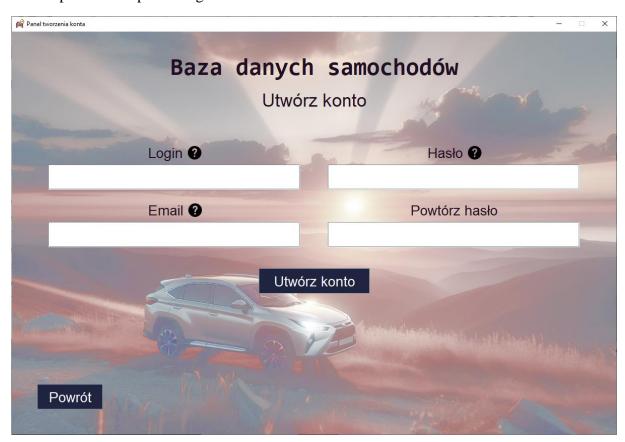
- Zalogować się do aplikacji jako administrator, co wymaga nie tylko danych logowania ale także specjalnego kodu PIN, który służy jako dodatkowe zabezpieczenie.
- Powrócić do panelu logowania.



Rysunek 4. Panel administracyjny

Jeśli użytkownik jest w panelu logowania i kliknie na przycisk "Panel tworzenia konta" zostanie przekierowany do nowego interfejsu pokazanego na rysunku 5. Tam użytkownik może wykonać kilka akcji:

- Utworzyć nowe konto w aplikacji wpisując w pola odpowiednie dane. Każde pole jest zabezpieczone, aby zapewnić przesyłanie do bazy użytkowników prawidłowe dane.
- Jeśli użytkownik potrzebuje pomocy co do poprawności danych może skorzystać z ikony pytajnika. Najeżdżając myszką na ikonę z pytajnikiem (co przedstawia rysunek 6, rysunek 7 i rysunek 8) wyświetli się informacja jakie dane są prawidłowe w poszczególnych polach.
- Jeśli użytkownik nie chce tworzyć nowego konta, w każdej chwili ma możliwość powrotu do panelu logowania.



Rysunek 5. Panel tworzenia konta



Rysunek 6. Prawidłowe dane dla loginu



Rysunek 7. Prawidłowe dane dla emaila



Rysunek 8. Prawidłowe dane dla hasła

Po zalogowaniu się do systemu jako standardowy użytkownik, aplikacja prezentuje główne okno aplikacji (ilustruje to rysunek 9). W tym miejscu można wykonać następujące interakcje z aplikacją:

- Użytkownik ma możliwość przeglądania całej bazy danych samochodów, co umożliwia szybkie zapoznanie się z ofertą danego komisu.
- Aplikacja umożliwia sortowanie danych poprzez kliknięcie nagłówka danej kolumny. Dane mogą być sortowane w każdej kategorii oraz w obie strony, to znaczy malejąco jak i rosnąco. Pokazuje to rysunek 10 i rysunek 11.
- Gdy użytkownik najedzie myszką na dany pojazd aplikacja wyświetli dodatkowe informacje o danym pojeździe. Ilustruje to rysunek 12.
- Użytkownik może także filtrować dane w różnych kategoriach, co ułatwia odnalezienie pojazdów spełniających określone kryteria, na przykład zakres cenowy czy konkretna marka, co pokazuje ilustracja 13.
- W każdej chwili użytkownik może wylogować się z aplikacji co powoduje przeniesienie użytkownika do panelu logowania.



Rysunek 9. Główne okno aplikacji

Rodzaj	Nadwozie	Marka	Model	Kolor	Pojemność silnika (cm^3)	Moc silnika (KM)	Waga (t)	Rok produkcji	Przebieg (km)	Cena (PLN)	Maksymalna prędkość (km/h)	Liczba miejsc	
Samochód osobowy	Minivan	Skoda	Cruze	Brązowy	0,9	410	2,638	2005	161306	109258	232	4	•
Samochód osobowy	Sportowe	Dodge	Xsara Picasso	Żółty	0,9	303	1,922	2007	101208	178721	159	4	П
Samochód osobowy	Minivan	Acura	Nemo	Złoty	1,1	109	2,261	2007	361890	204948	316	4	П
Motocykl	Turystyczne	Indian	City	Beżowy	1,1	95	0,198	2021	10250	48000	129	2	П
Samochód osobowy	Coupe	Neoplad	Volt	Szary	1,3	176	2,020	2009	3391	50666	222	4	П
Motocykl	Sportowe	Buick	Jimny	Czarny	1,3	114	0,923	2017	184278	88915	199	2	=
Samochód osobowy	Sportowe	Volvo	Spark	Czerwony	1,4	455	2,715	2019	34541	217302	172	4	П
Motocykl	Naked	Mazda	Eos	Zielony	1,4	330	0,561	2017	187160	56918	317	1	П
Motocykl	Naked	Subaru	Prius	Oliwkowy	1,5	395	0,352	1999	103642	84294	334	1	П
Motocykl	Naked	Renault	Polo	Biały	1,5	115	0,237	2016	74113	113127	151	2	П
Motocykl	Turystyczne	Dodge	Urban	Turkusowy	1,7	267	1,314	1999	67508	128870	270	2	П
Motocykl	Enduro	Honda	Amarok	Biały	1,7	188	1,364	2013	49713	114578	144	2	
Motocykl	Turystyczne	MercedesBenz	Caddy	Złoty	1,8	306	1,807	2005	60730	102608	295	1	
Samochód osobowy	Coupe	MercedesBenz	Nubira	Różowy	1,9	539	2,308	2023	274089	423401	316	4	
Motocykl	Naked	Renault	Swift	Bordowy	1,9	179	0,714	2009	112967	124103	324	1	

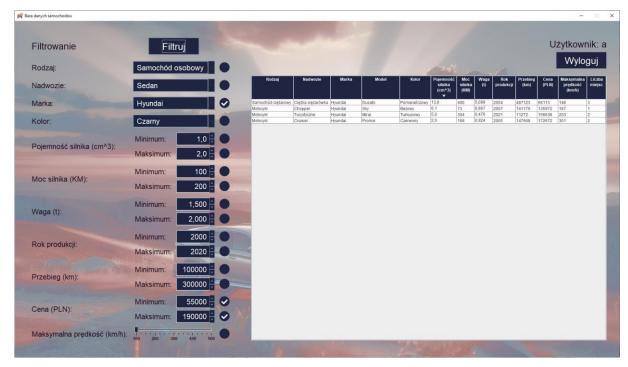
Rysunek 10. Dane posortowane rosnąco według pojemności silnika

Rodzaj	Nadwozie	Marka	Model	Kolor	Pojemność silnika (cm^3)	Moc silnika (KM)	Waga (t)	Rok produkcji	Przebieg (km)	Cena (PLN)	Maksymalna prędkość (km/h)	Liczba miejsc
Autobus	Piętrowe	Ford	Insignia	Zielony	18,9	565	12,881	2013	247269	612243	145	50
Samochód ciężarowy	Ciężka ciężarówka	Peugeot	Doblo	Czerwony	18,6	596	6,687	2011	227361	526991	139	2
Autobus	Turystyczne	Neoplad	Tourliner	Brązowy	17,7	359	12,964	2016	175518	791187	140	43
Autobus	Turystyczne	Jaguar	Camry	Srebrny	17,7	359	12,964	2016	175518	791187	140	43
Autobus	Piętrowe	Acura	Movano	Zielony	16,9	631	13,423	2005	255990	857084	133	53
Autobus	Miejskie	BMW	Karl	Biały	16,6	550	15,231	2005	64660	427981	125	42
Samochód ciężarowy	Lekka ciężarówka	Mazda	Gladiator	Granatowy	16,3	579	5,979	1991	196770	204708	98	1
Autobus	Miejskie	Kia	Astra	Czerwony	16,1	927	9,122	2013	175790	815065	131	39
Autobus	Piętrowe	Audi	Alto	Granatowy	16,1	881	11,987	2020	201773	861835	155	48
Samochód ciężarowy	Cysterna	Infiniti	Punto	Pomarańczowy	16,0	651	7,582	2018	16915	400561	133	1
Samochód ciężarowy	Platforma	Infiniti	Punto	Niebieski	15,9	882	4,234	2022	60402	81074	108	3
Samochód ciężarowy	Cysterna	Tesla	Terios	Srebrny	15,8	566	8,044	2023	375020	42588	172	1
Autobus	Minibus	Kia	Delta	Biały	15,8	1028	13,785	2015	138377	405755	128	9
Autobus	Minibus	Kia	Grand Vitara	Szary	15,8	1028	13,785	2015	138377	405755	128	9
Samochód ciężarowy	Cysterna	Audi	Q7	Zielony	15,2	546	4,771	2018	111917	306176	100	3

Rysunek 11. Dane posortowane malejąco według pojemności silnika

Autobus	Minibus	Kia	Delta	Biały	15,8	1028	13,785	2015	138377	405755	128	9
Autobus	Minibus	Kia	Grand Vitara	Szary	15,8	1028	13,785	2015	138377	405755	128	9
Samochód ciężarowy	Cysterna	Audi	Q7	Zielony	15,2	546	4,771	2018	111917	306176	100	3
Autobus	Piętrowe	Fiat	Levante	Granatowy	14,9	1074	14,139	2007	279308	293473	143	52
Autobus	Piętrowe	Fiat	Levante	Biały 14.9 1074 1		14,139	2007	279308	293473	143	52	
Samochód ciężarowy	Lekka ciężarówka	Buick	Grand Cherokee	Bordo Liczba drzwi: 3			5,107	2003	307159	559072	174	2
Samochód ciężarowy	Wywrotka	Honda	Dokker	Srebri Pojemność bagażnika (I): 14502		4,678	2022	78098	200887	176	2	
Autobus	Turystyczne	Neoplad	Tourliner			17,608	2006	229445	250590	131	49	
Samochód ciężarowy	Wywrotka	LandRover	Spring	Czarny	13,9	332	7,250	2002	376090	163057	128	2
Samochód ciężarowy	Ciężka ciężarówka	Hyundai	Ducato	Pomarańczowy	13,8	400	5,099	2004	487123	66113	148	3
Samochód ciężarowy	Cysterna	Volvo	Sandero	Fioletowy	13,5	700	9,481	2023	525770	365148	91	2

Rysunek 12. Dodatkowe informacje danego pojazdu



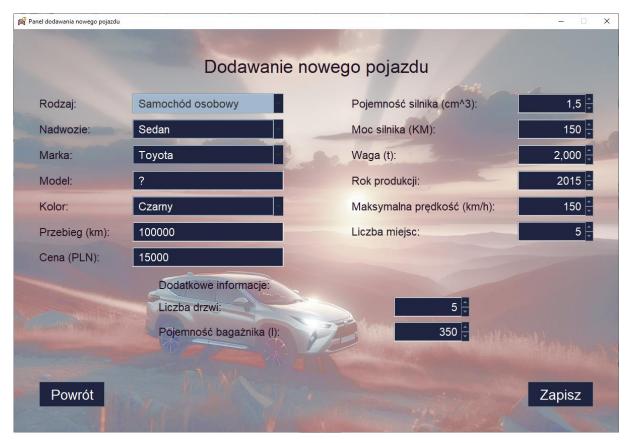
Rysunek 13. Dane filtrowane według ceny i marki

Po zalogowaniu się przez panel administracyjny użytkownik ma dostęp do głównego okna aplikacji z tymi samymi funkcjonalnościami co zwykły użytkownik, ale także ma możliwość wykonania dodatkowych akcji (rysunek 14), które rozszerzają zakres zarządzania bazą danych:

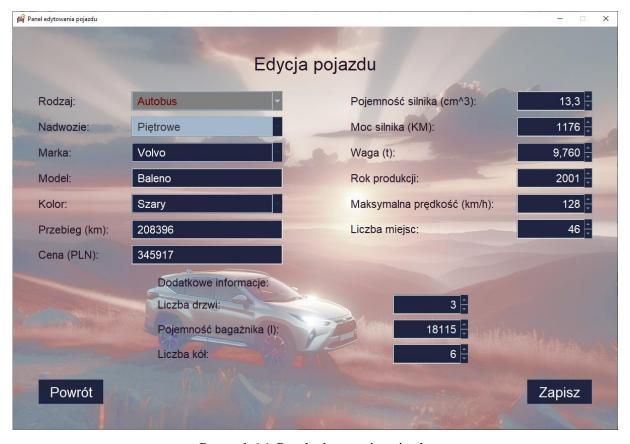
- Przycisk "Dodaj pojazd" pozwala na wprowadzenie nowego pojazdu do systemu. Pracownik ma możliwość wypełnienia pól na dane takich jak marka, model, kolor oraz wiele innych. Pola na dane zawierają walidację danych przez co użytkownik nie może wprowadzić niewłaściwych wartości. Pracownik może także zrezygnować z dodawania nowego pojazdu klikając na przycisk "Powrót". Ten panel ilustruje rysunek 15.
- Gdy użytkownik zaznaczy jeden wiersz tabeli i kliknie przycisk "Edytuj pojazd" to aplikacja przenosi użytkownika do panelu edycji pojazdu. Okno to pozwala na edycję wszystkich danych o pojeździe z wyjątkiem rodzaju. Podobnie jak przy dodawaniu nowego pojazdu, edycja danych sprawdza poprawność danego pola i uniemożliwia wprowadzenie błędnych wartości. W każdej chwili pracownik może zrezygnować z edycji pojazdu klikając na przycisk "Powrót", wtedy dany pojazd nie zmienia swoich danych. Ten panel jest przedstawiony na rysunku 16.
- Funkcja "Usuń pojazd" pozwala na usunięcie jednego lub wielu pojazdów z bazy danych. Jest to konieczne, gdy dany pojazd został sprzedany, wycofany z użytku lub z innych przyczyn nie może być sprzedany. Proces usuwania wymaga zaznaczenia wierszy, które mają zostać usunięte, a następnie potwierdzenia akcji. Przedstawia to ilustracja 17 i ilustracja 18.



Rysunek 14. Główne okno aplikacji po zalogowaniu jako administrator



Rysunek 15. Panel dodawania nowego pojazdu



Rysunek 16. Panel edytowania pojazdu



Rysunek 17. Zaznaczenie wierszy i kliknięcie przycisku "Usuń pojazd"



Rysunek 18. Potwierdzenie usunięcia pojazdów

6. Podsumowanie

Zakończony etap rozwoju programu "Baza danych samochodów" ma szereg podstawowych funkcji, które zapewniają jakość przeglądania i zarządzania pojazdami. Zaimplementowane funkcjonalności zapewniają filtrowanie danych według różnych kategorii, pozwalają użytkownikom na sortowanie danych. Takie udoskonalenia pozwalają na szybkie korzystanie z bazy danych.

Interfejs użytkownika został zaprogramowany aby był jak najbardziej prosty i intuicyjny dla nowych klientów, aby nie mieli trudności po nawigacji w aplikacji.

Dodatkowo pracownik komisu może dodawać, edytować lub usuwać pojazdy, co daje pełne sterowanie nad aplikacją i danymi samochodów w niej zawartymi.

Dalsze plany rozwoju aplikacji dotyczą implementacji dodatkowych typów pojazdów, takich jak pojazdy budowlane (koparki, wywrotki, wózki widłowe), przyczepy i naczepy. Rozszerzenie bazy o te kategorie pozwoli większej ilości firm być zainteresowanym korzystaniem z aplikacji a to wygeneruje dodatkowe zyski do dalszego rozwoju projektu.

7. Literatura

- 1. Kurs programowania Java https://javappa.com/kurs-java.
- 2. Java GUI: Full Course https://www.youtube.com/watch?v=Kmgo00avvEw.
- 3. Java Classes and Objects https://www.w3schools.com/java/java_classes.asp.
- 4. Kategorie prawa jazdy https://www.gov.pl/web/gov/kategorie-prawa-jazdy.
- 5. Rodzaje nadwozie https://beesafe.pl/porady/rodzaje-nadwozia/.
- 6. Marki samochodów https://autokatalog.pl/marki.