

# Prog2 nagyházi dokumentáció – Pór Gergő:

## Termék menedzsment szoftver

### Előszó

A feladat félkész, sok megígért funkció hiányzik belőle, ezekre a dokumentáció későbbi pontjaiban kitérek.

### Használat

#### Indító menü

A felhasználó az indításnál a főmenün találja magát. Innen tud 3 opció közül választani:

- Belépés
- Regisztrálás
- Kilépés

#### Login oldal

Itt a felhasználó bejelentkezhetsz a saját felhasználóval. Alap helyzetben a felhasználónév és jelszó is admin. Ezután tovább halad a bejelentkezett menükhöz (loggedin home)

#### Register oldal

Itt a felhasználó regisztrálhat egy felhasználónév-jelszó párossal, amennyiben a felhasználónév nem foglalt.

#### Logged in home

Itt a felhasználó bejelentkezve látja a menüt. Ismét 3 opciója van:

- Termékek megjelenítése
- Felhasználói beállítások
- Kijelentkezés

#### Termékek megjelenítése

Itt a felhasználó kiválaszthatja a termékeket, amiket megszeretne jeleníteni.

- Laptopok
- Számítógépek
- Mobilok
- Monitorok

#### Felhasználói beállítások

A felhasználó ezen az oldalon 3 dolgot tud intézni az accountjával:

- Felhasználónév módosítás
- Jelszó módosítás
- Felhasználó törlése

#### Különböző termék oldalak

Ide a felhasználó a „Termékek megjelenítése” oldalról navigálhat.

Jelenleg csak a laptopokat lehet megjeleníteni. Lehet(ne) 3 opció közül választani:

- Termék hozzáadása
- Termék szerkesztése
- Termék törlése

Ezek közül egyik sincsen kész, csak megjeleníteni tud, másra nem volt időm.  
választani a felhasználó

## Hibakezelés

Hibakezelésből 3 egyedi van:

- Kilépési hiba: a program jelzi, hogy be kell záródnia
- Rossz bemeneti érték: rossz input esetén dobja és kezeli le
- Nem található mentési fájlok: Amikor nem talál egy mentési fájlt, ebben az esetben kilép, ahogy a kilépési hibánál is

Ezen kívül lekezelésre kerül az ő-s-exception, ami esetén kiírta a hibát a felhasználónak, majd bezárul az alkalmazás.

## Technikai részletek

Az alkalmazás hierarchiája eléggé bonyolult elsőre:

- Létezik egy „App” osztály, ami mindenért felel, és tartalmazza:
  - „Context” osztályt, ami az egész state managementért felel. Pointerként, illetve referenciaként használja minden más
  - Képernyő logika, ahol a különböző képernyőket rendereli ki a „Context” osztály segítségével: