



Politechnika Wrocławska

Platformy Programistyczne NET i Java: Aplikacja desktopowa - NewsApp

Wtorek 18:55

Sprawozdanie

Jędrzej Kuśnierz, Nr indeksu: 263494

Maciej Kościński, Nr indeksu: 264318

1 Cel projektu

Celem projektu było stworzenie aplikacji zbierającej najciekawsze newsy/artykuly.

2 Opis działania aplikacji

2.1 Ogólne działanie

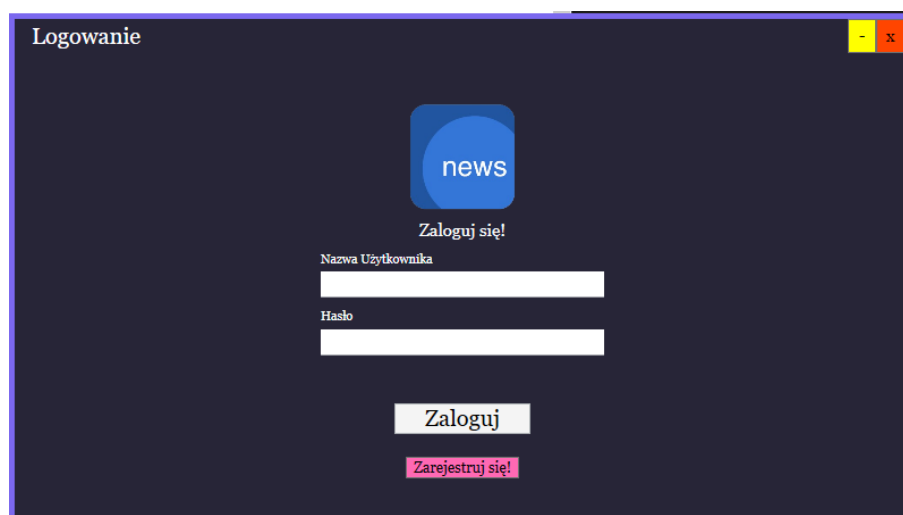
Aplikacja opiera się o technologie WPF oraz .NetFramework. Wykrzystaliśmy również Entity Framework 6. W oparciu o NewsAPI aplikacja pobiera najciekawsze newsy z 3 kategorii: Entertainment, Health i Science. Daje użytkownikowi możliwość dodania i ich do grupy "ulubionych" artykułów. Artykuły zapisywane są w bazie danych, znajdującej się w chmurze (Google Cloud - stworzony server SQL).

2.2 Logowanie i Rejestracja

Przykładowe dane do logowania:

username:**root**, password:**root**

Aplikacja umożliwia logowanie i rejestrację użytkowników.

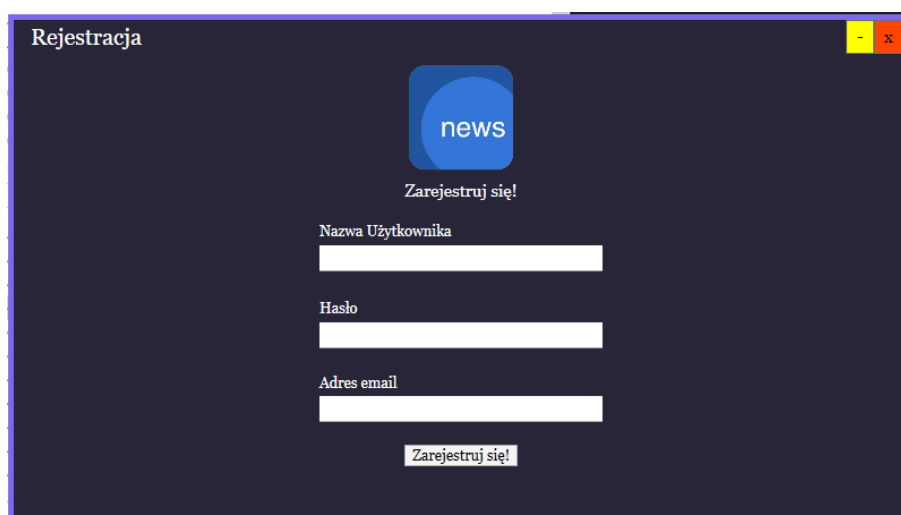


Pusty ekran logowania



The screenshot shows the 'Logowanie' (Login) screen of the NewsApp. At the top left is the title 'Logowanie' and at the top right are window control buttons. In the center is the 'news' logo. Below the logo is the heading 'Zaloguj się!'. There are two input fields: 'Nazwa Użytkownika' (Username) containing 'asdad' and 'Hasło' (Password) containing 'asdada'. Below these fields is a red error message: 'Niepoprawne dane'. At the bottom are two buttons: 'Zaloguj' (Login) and 'Zarejestruj się!' (Register).

Ekran logowania w przypadku wpisania błędnych danych



The screenshot shows the 'Rejestracja' (Registration) screen of the NewsApp. At the top left is the title 'Rejestracja' and at the top right are window control buttons. In the center is the 'news' logo. Below the logo is the heading 'Zarejestruj się!'. There are three input fields: 'Nazwa Użytkownika' (Username), 'Hasło' (Password), and 'Adres email' (Email address). At the bottom is a button labeled 'Zarejestruj się!'.

Ekran rejestracji

W przypadku logowania sprawdzamy czy w bazie danych w Tabeli "User" istnieje użytkownik z podanymi danymi. Jeżeli nie wypisywany jest komunikat o niepoprawnych danych. Wpisana nazwa użytkownika i hasło muszą mieć co najmniej 3 znaki, żeby przycisk *Zaloguj się!* był dostępny. Użytkownik ma także możliwość rejestracji. Podobnie jak w przypadku logowania spełniona musi być odpowiednia długość nazwy użytkownika, hasła i emailu, który dodatkowo musi być dopasowany do regexu. Jeżeli istnieje użytkownik z podaną nazwą użytkownika lub emailem wyświetlany jest komunikat.

2.3 Ekran Główny

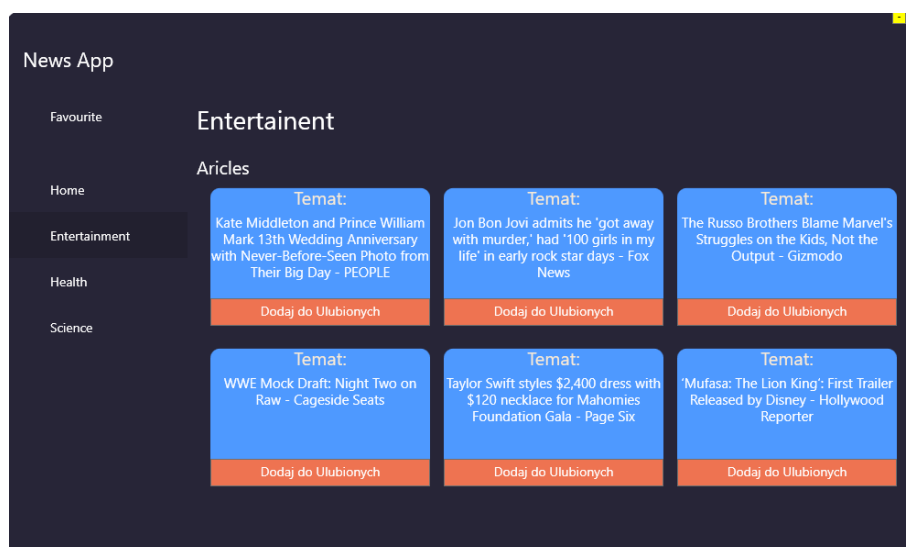


Ekran główny aplikacji

W głównej części aplikacji mamy kilka przycisków zlokalizowanych na pasku bocznym:

- Favourite - Przenosi do ekranu z ulubionymi artykułami
- Entertainment - Przenosi do ekranu z pobranymi artykułami z kategorii Entertainment
- Health - Przenosi do ekranu z pobranymi artykułami z kategorii Health
- Science - Przenosi do ekranu z pobranymi artykułami z kategorii Science

2.4 Artykuły w Kategoriach

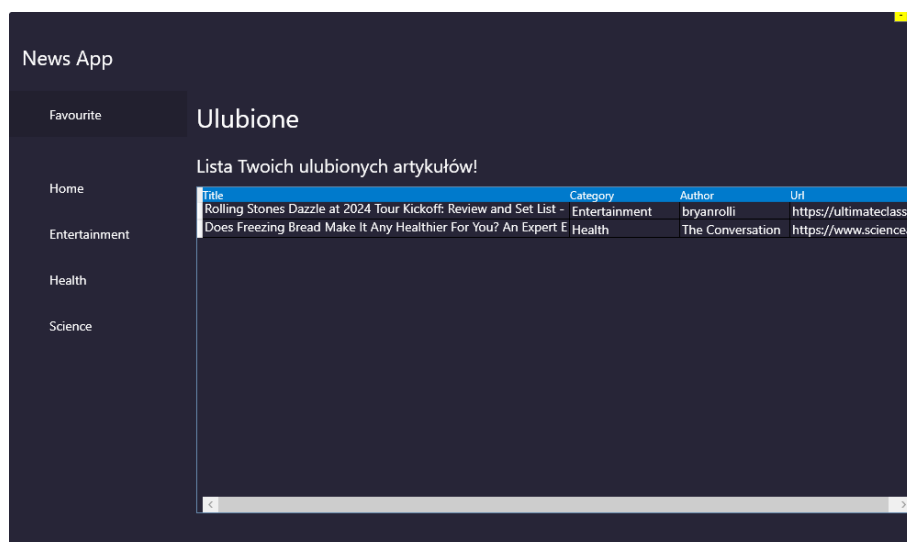


Ekran z artykułami dla danej kategorii - w tym przypadku *Entertainment*

Po wejściu w wybrany View i jego załadowaniu wysyłany jest request do API. Po otrzymaniu odpowiedzi i jej przetworzeniu (z walidacją danych), tytuły artykułów są wyświetlane w boxach. Użytkownik ma możliwość dodania artykułu do ulubionych poprzez kliknięcie przycisku

Dodaj do Ulubionych. Artykuł jest dodawany do bazy danych (do tabeli *Articles*). Następnie Id artykułu jest wiązane z Id Użytkownika w osobnej tabeli *FavouriteArticles*, dzięki czemu dla każdego użytkownika zapisujemy tylko wybrane przez niego artykuły.

2.5 Ulubione Artykuły



Ekran z "ulubionymi" artykułami użytkownika

Ulubione artykuły są wyświetlane dzięki przeszukiwaniu tabeli *FavouriteArticles* i wszystkie znalezione artykuły dla danego UserId są wyświetlane w postaci listy. Można ją przesuwac, kopiować z niej elementy.

3 Dokumentacja

Wykorzystując komentarze XML wygenerowaliśmy dokumentację techniczną naszego kodu.