Программное обеспечение для государственного предприятия "Костромское ПАТП № 3".

Руководство программиста.

Оглавление

[Язык программирования, фреймворки, СУБД, платформа. 2](#_Toc122124921)

[С какими объектами предстоит иметь дело 2](#_Toc122124922)

[Среда функционирования 2](#_Toc122124923)

[Система контроля версий 2](#_Toc122124924)

[Входные и выходные данные 3](#_Toc122124925)

## Назначение и условия применения программы

Программа предназначена для обеспечения качественного взаимодействия всех отделов в государственном предприятии "Костромское ПАТП № 3". Применяется на компьютерах с ОС Windows 7 и более поздних версиях.

## Язык программирования, фреймворки, СУБД, платформа

Данный проект написан на языке программирования C# с использованием фреймворка Entity Framework, СУБД является SQLite, платформа WPF на .NET 7.0.

## С какими объектами предстоит иметь дело

Все объекты лежат в папке Models, вся бизнес логика происходит в файлах папки Beans, вся мелкая логика и графический интерфейс пользователя находятся в папке Windows в xmal.cs и xmal файлах соответственно. Пока что вся работа и логика крутится вокруг двух объектов Employment и Department, BaseModel.

У класса Employment есть атрибуты: id, name, surname, patronymic, contactNumber, dateOfBirth, department, employmentId не айди записи в бд.

У класса Department есть атрибуты: id, name.

Оба класса наследуются от класса BaseModel, который в свою очередь реализует интерфейс INotifyPropertyChanged, необходимый для связывания данных с Xaml.

## Среда функционирования

Приложение должно функционировать в среде операционной системы Windows 7 и более поздних версиях.

## Система контроля версий

Исходный код хранится в репозитории GitHub доступ, к которому можно получить, написав на почту [namnepofig@gmail.com](mailto:namnepofig@gmail.com).

## Входные и выходные данные

На вход программа получает данные из базы данных, либо введённые с клавиатуры, на выходе пользователь должен получить данные в базе данных, а также отобразить их на пользовательском интерфейсе.

## Сообщение программисту

Если возникнут какие-то вопросы касательно архитектуры или работы каких-то модулей, то можете обращаться на почту [namnepofig@gmail.com](mailto:namnepofig@gmail.com).