

UNIVERZITET U SARAJEVU ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET ODSJEK ZA RAČUNARSTVO I INFORMATIKU

E-index

DOKUMENTACIJA O PROJEKTU

Ajla Džaferbegović

Mentor: doc. dr. Vedran Ljubović

1.1 Sažetak

Ova dokumentacija sadrži sva pojašnjenja implementacije projektnog zadatka za potrebe predmeta Razvoj programskih rješenja na Elektrotehničkom faklutetu, Univerziteta u Sarajevu. Suština dokumenta jeste detaljno opisati primjenu objektno-orijentisane analize i dizajna, te koncepata objekto-orijentisanog programiranja u Java programskom jeziku, pomoću IntelliJ programskog okruženja.

1.2 Abstract

This document contains necessary explanations of the implementation of the project task for the course Development of software solutions at the Faculty of Electrical Engineering, University of Sarajevo.

The essence of the document is to describe in detail the application of object-oriented analysis and design, and the concepts of object-oriented programming in Java programming language, inside the IntelliJ programming environment.

Sadržaj

			1
1.1	Sažetal	٠	1
1.2	Abstrac	et	1
			3
2.1	Osnovi	ne ideje pri implementaciji	3
	2.1.1	*	3
	2.1.2		3
	2.1.3	·	3
	2.1.4	Organizacija koda	3
			5
3.1	Implementacija		
	3.1.1		5
	3.1.2		8
	3.1.3		8
	3.1.4		8
	3.1.5		9
	3.1.6		9
	3.1.7	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	10
	3.1.8		11
			11
			12
	3.1.11	Višenitnost, izvještavanje i internacionalizacija	12
			13
4.1			13
	y y		
	1.2 2.1 3.1	1.2 Abstract 2.1 Osnovr 2.1.1 2.1.2 2.1.3 2.1.4 3.1 Implem 3.1.1 3.1.2 3.1.3 3.1.4 3.1.5 3.1.6 3.1.7 3.1.8 3.1.9 3.1.10 3.1.11 4.1 Zaključ	2.1 Osnovne ideje pri implementaciji . 2.1.1 Prikupljanje zahtjeva . 2.1.2 Analiza i dizajn sistema . 2.1.3 Implementacija i testiranje . 2.1.4 Organizacija koda . 3.1 Implementacija . 3.1.1 Korištenje Git-a . 3.1.2 Objektno orijentisana analiza i dizajn . 3.1.3 Unit testovi . 3.1.4 OOP . 3.1.5 Java kolekcije . 3.1.6 Stream-ovi i lambda funkcije . 3.1.7 Grafički korisnički interfejs . 3.1.8 Rad sa datotekama . 3.1.9 Mrežno programiranje . 3.1.10 Baza podataka . 3.1.11 Višenitnost, izvještavanje i internacionalizacija .

2.1 Osnovne ideje pri implementaciji

2.1.1 Prikupljanje zahtjeva

Prema formalnom dokumentu koji precizno opisuje šta sve finalni sistem treba da radi, odnosno šta korisnik priželjkuje, kao i ograničenja na njegov rad, implementirana je aplikacija koja

omogućava **studentu** jednostavan uvid u ocjene i prikupljene bodove iz svih predmeta koje je odlušao ili trenutno sluša, uvid u aktuelne aktivnosti kao što su zadaće, ispiti ili generalne obavijesti, te mogućnost pregleda e-mail adrese svakog od aktuelnog profesora na fakultetu.

Omogućava korisniku kao što je **admin** da ima mogućnost registracije novog studenta, novog profesora ili uposlenika studentske službe, novog predmeta, te pregled izvještaja svih studenata i profesora na fakultetu, te

omogućava korisniku kao što je **profesor** da ima mogućnost upisa studenta, iz liste svih studenata, na predmet koji drži, te pregled svih studenata koji slušaju njegove određene predmete. Također, profesor ima mogućnost unosa bodova i konačne ocjene za svakog od upisanih studenata.

2.1.2 Analiza i dizajn sistema

Kao prilog, na pripadajućem Git repozitoruju bit će priložen Class Diagram i ERD Diagram dizajna sistema.

2.1.3 Implementacija i testiranje

Projektna aplikacija pisana je u Java programskom jeziku, te unutar IntelliJ IDEA Community Edition razvojnog okruženja.

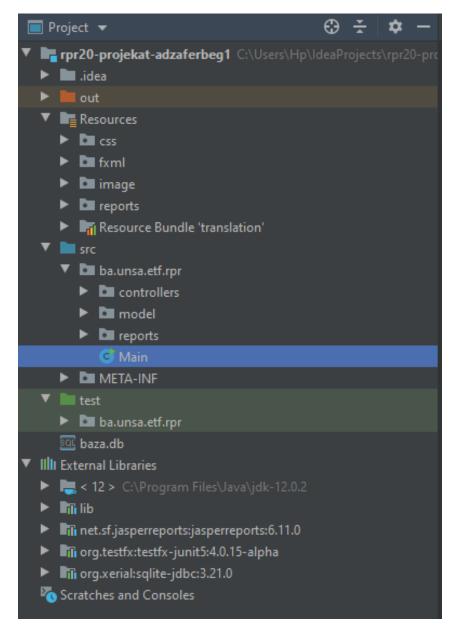
Detaljno o implementaciji bit će objašnjeno u narednom poglavlju.

2.1.4 Organizacija koda

Sve klase, kako je i prikazano na slici 2.1, smještene su unutar *ba.unsa.etf.rpr* paketa, koje su nadalje podijeljene na *klase kontrolera, modela i izvještaja*.

U test folderu nalaze se napisani testovi za testiranje rada aplikacije.

U *Resources* folderu svi dodatni fajlovi potrebni za rad određenih dijelova aplikacije (slike, lokalizacija, css fajlovi, fxml fajlovi, itd.).



Slika 2.1: Organizacija koda

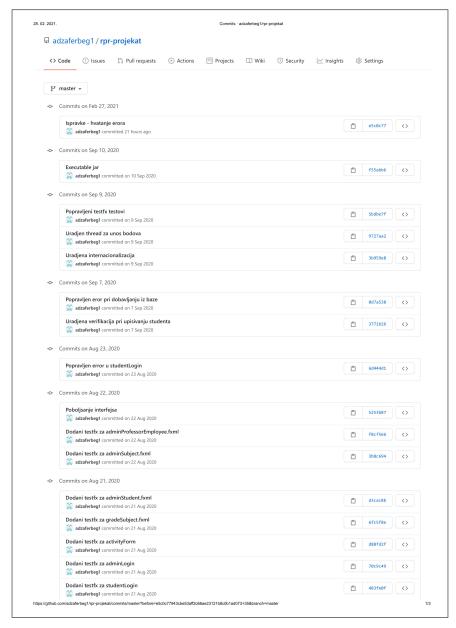
3.1 Implementacija

3.1.1 Korištenje Git-a

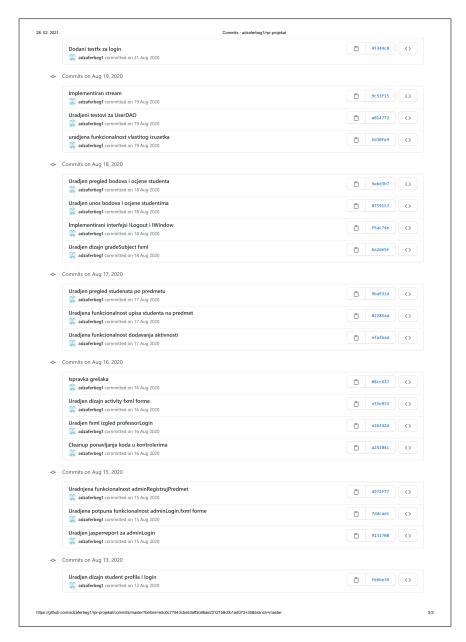
Kreiran je repozitorij pod nazivom **rpr20-projekat-adzaferbeg1** unutar kojeg se nalazi kompletna aplikacija, te dodatna dokumentacija potrebna za razumijevanje rada aplikacije.

S obzirom da sam prošle godine počela s radom na ovom projektu, kada su važila malo drugačija pravila, sve promjene su primarno push-ane u moj privatni repozitorij, gdje sam vodila brigu o **atomičnosti** commit-a.

Za potrebe ovogodišnjih pravila na predmetu, kompletnu implementaciju sam kopirala u gore navedeni repozitorij, a na slikama ispod prikazani su evidentirani commit-i sa starog repozitorija.



Slika 3.1: Dokaz o atomičnosti commit-a



Slika 3.2: Dokaz o atomičnosti commit-a 2

3.1.2 Objektno orijentisana analiza i dizajn

Za potrebe ovog predmeta, dozvoljeno je kompletan program držati u paketu **package ba.unsa.etf.rpr.** Pomoću **import** naredbe uključene su klase iz drugih imenskih prostora tj. paketa.

Leksička analiza

Iz korisničkih zahtjeva sam izvukla sljedeće model klase potrebne za implementaciju aplikacije, te koje prate **JavaBean** specifikaciju:

- apstraktna klasa User
- izvedene klase Stundet, Professor, Admin i Employee
- izvedene klase BachelorStudent, MasterStudent i PhDStudent
- apstraktna klasa Activity
- izvedene klase Homework, Exam i Announcement, izvedene iz Activity
- klasa UserDAO za komunikaciju s bazom
- klasa Subject

Iz daljeg razgovora sa korisnikom izvučeni su ključni atributi za svaku od klasa, kako bi se realizirali korisnički zahtjevi.

Svaka klasa sadrži privatne atribute, kojima je moguće pristupati iz drugih klasa pomoću javnih gettera, settera i ostalih javnih metoda, što je odlika **enkapsulacije**.

Među klasama ostvarene su veze **asocijacije**, **agregacije i generalizacije**, koje će biti prikazane na priloženom dijagramu.

Izuzeci

Svi izuzeci u programu su obrađeni/uhvaćeni te ispisuju neki tekstualni sadržaj na konzolu ili se otvara prozor upozorenja tipa **Alert**.

3.1.3 Unit testovi

Pojedinačne cjeline programskog koda testirane su pomoću *JUnit verzije 5*. Testirane klase su:

- UserDAO klasa koja komunicira s bazom
- svi kontroleri zasebno (admin login, registracija studenta, registracija profesora, student login, profesor login, unos ocjene, itd.)

3.1.4 OOP

Sakrivanje informacija

Sve metode su dizajnirane na način da drugom korisniku nije potrebno razumijevanje njene implementacije, odnosno koda. Ponuđen mu je samo interface kojim se može služiti.

Enkapsulacija

Sve klase su implementirane da prate JavaBean specifikaciju, što podrazumijeva da su im svi atributi privatni, a metode javne, te se privatni atributi jedino mogu dohvatiti preko određenih gettera i settera.

Nasljeđivanje

Iz roditeljske klase **User** izvedene su klase *Student, Admin, Profesor, Uposlenik.* Iz roditeljske klase **Activity** izvedene su klase *Homework, Exam, Announcement.* Također, koristila sam i izvedene vlastite izuzetke, koji su naslijedili klasu **Exception**.

Polimorfizam

Iskorišten prilikom upcasting-a aktivnosti, jer je klasa **Activity** roditeljska klasa klase **Homework**:

```
Activity exam = new Exam("IM1", LocalDateTime.now());
```

Interfejsi

Implementirala sam vlastite interfejse **IAlert, IWindow i ILogout**, kako bih lakše pozivala potrebne sekcije koda, bez konstantnog ponavljanja istog, u različitim klasama. To su metode poput showAlert(...), closeWindow(...), openWindow(...), itd.

Generičko programiranje

Korišteno u kontroler klasama, npr. klasama **StudentLoginController**, **ProfessorLoginController**:

```
public TableColumn<Subject, String> colTitle;
public TableColumn<Subject,Integer> colExam;
public ChoiceBox<String> cbActivity;
```

3.1.5 Java kolekcije

Upotrebljena je Java kolekcija **ArrayList<>()** prilikom rada sa studentskim predmetima, ocjenama, itd., te iteratori i rasponska petlja, što je zadovoljilo potrebe ovog projekta.

3.1.6 Stream-ovi i lambda funkcije

Korišteni su streamovi u **ProfessorLoginController** klasi, te lambda funkcije u slučaju listenera u različitim kontrolerima:

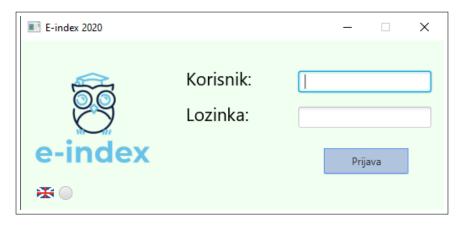
```
int enrolledStudentsNo = (int) list.stream().distinct().count()
;
```

3.1.7 Grafički korisnički interfejs

Prilikom implementacije GUI-a korišteni su razni elementi poput: Button, ChoiceBox, Table-View, CheckBox, TextField, Label, TextArea, GridPane, MenuBar, DatePicker, PasswordField itd.Za mnoge komponente implementirani su listeneri i binding properties.

Također, korišteno je stiliziranje TextFeild i PasswordField-a pomoću CSS koda. Sve statičke datoteke organizirane su unutar **Resources** foldera.

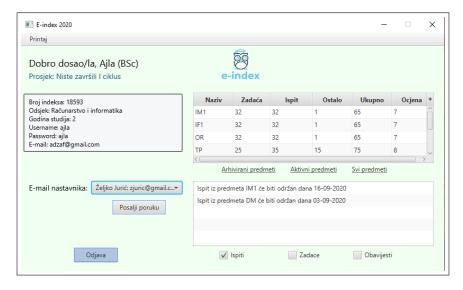
Prikaz GUI-a možemo vidjeti na slikama ispod.



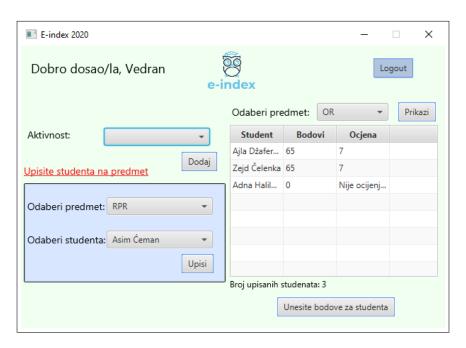
Slika 3.3: Login



Slika 3.4: Admin login



Slika 3.5: Student login



Slika 3.6: Profesor login

3.1.8 Rad sa datotekama

Rad sa datotekama demonstriran je u klasi **StudentLoginController** gdje metoda *print(ActionEvent event)* zapisuje na "user.desktop" putanju prepis studentskih ocjena u obliku .txt fajla, što se može ostvariti i pomoću mnemonika **Ctrl+S**.

3.1.9 Mrežno programiranje

Mrežno programiranje demonstrirano je također u klasi **StudentLoginController** gdje metoda *sendEmail(ActionEvent event)* otvara URL *www.gmail.com* kako bi studentu omogućilo slanje e-maila profesoru čiju e-mail adresu odabere.

3.1.10 Baza podataka

Korištena je SQLite baza podataka. Za potrebe ovog projekta kreirano je sedam tabela; admin, student, profesor, predmet, uposlenikss, aktivnost, predmet_student. Komunikacija sa bazom vrši se preko UserDAO klase i preko niti jedne druge, što je također poželjan pristup dizajna.

3.1.11 Višenitnost, izvještavanje i internacionalizacija

Višenitnost je implementirana u klasi **GradeSubjectController** gdje se prilikom unosa bodova u različita tekstualna polja, konstantno u pozadini sabira i ispisuje uneseni broj bodova, kako bi se profesoru olakšao upis konačne ocjene.

Izvještavanje je implementirano pomoću Jasper Reports i Jaspersoft Studio-a, gdje se logovanjem na admin korisnički profil može odabrati prikaz izvještaja o upisanim studentima ili zaposlenim profesorima.

Internacionalizacija je omogućena kao odabir ili engleskog ili bosanskog jezika pri pokretanju aplikacije.

4.1 Zaključak i diskusija

Prilikom rada na projektu, te konstantnom učenju, primijetila sam da ima jako mnogo mjesta za poboljšanje.

Cilj mi je definitivno bio pokazati umijeće korištenja principa i alata koji su učeni na ovom kursu, međutim kako je ova aplikacija poprilično kompleksna, svjesna sam da intenzivnim radom i potpunom posvećivanju ovakvom zadatku, mogu unaprijediti i kvalitetu koda, pojednostaviti neke metode, unaprijediti korisnički interfejs i ostalo, za šta nažalost, zbog drugih obaveza akademske godine, nisam bila u prilici.

4.2 Napomene pri pokretanju aplikacije

Na repozitoriju u folderu **POCETNA BAZA** nalazi se defaultni sql upit, koji služi kao "bac-kup" ukoliko bude problema pri pokretanju aplikacije i primarne baze *baza.db*.

Da biste se ulogovali na admin korisnički račun koristiti:

· username: admin

• password: admin

Da biste se ulogovali na student korisnički račun možete koristiti npr.:

• username: ajla

• password: ajla

Da biste se ulogovali na admin korisnički račun možete koristiti npr.:

• username: vljubovic

• password: vljubovic

Svi ostali username-i i password-i, za korisnike iz baze, se mogu isčitati iz baze.