**ВОЛИНСЬКИЙ КОЛЕДЖ**

**НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**ЦИКЛОВА ВИПУСКОВА КОМІСІЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**КУРСОВА РОБОТА**

з дисципліни

**«Об’єктно-орієнтоване програмування»**

на тему:

*«Система обліку відділень банку»*

Студента *ІІІ* курсу групи

ІПЗ-32

Спеціальності:

*Інженерія програмного забезпечення*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище та ініціали)

Керівник: \_\_ *викладач*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(посада, вчене звання, науковий ступінь)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Демедюк Р.С.* \_\_\_ \_\_\_\_\_

(прізвище та ініціали)

Оцінка: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Члени комісії:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ *Демедюк Р.С. .*\_\_\_\_

(підпис) (прізвище та ініціали)

Луцьк 2021

**ВОЛИНСЬКИЙ КОЛЕДЖ**

**НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**ЦИКЛОВА ВИПУСКОВА КОМІСІЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Освітньо-кваліфікаційний рівень: *молодший спеціаліст*

Спеціальність: *121 Інженерія програмного забезпечення\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

голова циклової випускової комісії

інформаційних технологій

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ к.т.н. Ройко О.Ю.

“\_\_\_\_”\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 року

**ЗАВДАННЯ**

на курсову роботу студенту

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище, ім’я, по батькові)

ВСТУП

РОЗДІЛ 1 АНАЛІТИЧНА ЧАСТИНА

1.1 Аналіз задачі, виявлення ключових завдань

1.2 Аналіз алгоритмів та програмних засобів для рішення задачі

РОЗДІЛ 2 ПРОЕКТНА ЧАСТИНА

2.1 Загальні відомості про програмне забезпечення

2.2 Функціональна схема взаємодії модулів ПЗ

2.3 Опис окремого модуля

2.4 Опис алгоритму роботи програми

2.5 Використані стандартні бібліотеки

РОЗДІЛ 3 РЕАЛІЗАЦІЯ ТА ОПИС ПРОГРАМНОГО ЗАСОБУ

3.1 Опис середовища розробки

3.2 Опис основних модулів

3.3 Опис розробленого програмного забезпечення

Дата видачі завдання \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Керівник роботи: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *Демедюк Р.С..*

(підпис)

Завдання прийняв до виконання: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(підпис студента)

Вступ

Програмне забезпечення — сукупність програм системи обробки інформації і програмних документів, необхідних для експлуатації цих програм.

Розробка програмного забезпечення — це процес, спрямований на створення та підтримку працездатності, якості та надійності програмного забезпечення, використовуючи технології, методологію та практики з інформатики, керування проектами, математики, інженерії та інших областей знаннь.

Як й інші традиційні інженерні дисципліни, розробка програмного забезпечення має справу з проблемами якості, вартості та надійності. Деякі програми містять мільйони рядків вихідного коду, які, як очікується, повинні правильно виконуватися в умовах, що змінюються. Складність ПЗ порівнянна з складністю найбільш складних з сучасних машин, таких як літаки.

Завданням курсової роботи є покращення навичок з дисципліни «Об’єктно орієнтоване програмування» та розробка програмного забезпечення інформаційної системи. Для виконання завдання необхідно виконати наступні завдання:

* виконати аналіз завдання;
* проектування програмного забезпечення;
* розробити алгоритм роботи програми;
* написати програмний код який реалізує алгоритм;

# Аналітична частина

## Аналіз задачі, виявлення ключових завдань

Предметною областю використання даного ПЗ є облік відділень банку і також інформації в банку.

В ПЗ надати можливість переглядати і редагувати інформацію про відділення, працівників і клієнтів банку також їх фінансовий стан. В основі моделі даних проекту є таблиці які зберігають дані про відділення, працівників, клієнтів та вклади.

Ключовими завданнями є:

* проектування структури бази даних;
* розробка алгоритмів, користувацького інтерфейсу, редагування та пошуку;
* програмна реалізація алгоритмів на мові C#;
* оформлення супровідної документації (пояснюючої записки).

## Аналіз алгоритмів та програмних засобів для рішення задачі

C# (вимовляється Сі-шарп) — об'єктно-орієнтована мова програмування з безпечною системою типізації для платформи .NET. Розроблена Андерсом Гейлсбергом, Скотом Вілтамутом та Пітером Гольде під егідою Microsoft Research (при фірмі Microsoft).

Синтаксис C# близький до С++ і Java. Мова має строгу статичну типізацію, підтримує поліморфізм, перевантаження операторів, вказівники на функції-члени класів, атрибути, події, властивості, винятки, коментарі у форматі XML. Перейнявши багато що від своїх попередників — мов С++, Delphi, Модула і Smalltalk — С#, спираючись на практику їхнього використання, виключає деякі моделі, що зарекомендували себе як проблематичні при розробці програмних систем, наприклад множинне спадкування класів (на відміну від C++).

**Інкапсуляція** — один з трьох основних механізмів об'єктно-орієнтованого програмування. Йдеться про те, що об'єкт вміщує не тільки дані, але і правила їх обробки, оформлені в вигляді виконуваних фрагментів (методів).

**Поліморфізм** — концепція в програмуванні та теорії типів, в основі якої лежить використання єдиного інтерфейсу для різнотипних сутностей або у використанні однакового символу для маніпуляцій над даними різного типу.

Типи поліморфізму:

* Спеціалізований поліморфізм — коли функції з однаковою назвою реалізовують різну логіку для різних типів вхідних параметрів. Підтримується в багатьох мовах програмування через перевантаження функцій.
* Параметричний поліморфізм — коли код написаний без указування конкретного типу параметрів. В ООП це називається узагальнене програмування. Це основний тип поліморфізму в функційному програмуванні.
* Поліморфізм підтипів — коли під одним ім'ям може використовуватись декілька типів похідних від одного базового. Основний тип поліморфізму в ООП.

**Успадкування** — механізм утворення нових класів на основі використання вже існуючих. При цьому властивості та функціональність батьківського класу переходять до класу нащадка.

**Нащадок** — це більш ніж базовий клас, тому він може використовуватися скрізь, де використовується базовий клас, але не навпаки.

**Об'єкт** – це базове поняття в ООП, це конкретна реалізація, екземпляр класу. Об'єкт складається з трьох частин: стан (змінні стану), методи (операції), ім'я об'єкта.

**Клас** – це якась безліч об'єктів, що мають загальну структуру й загальне поводження.Будь-який конкретний об'єкт є просто екземпляром класу. Що ж не є класом? Об'єкт не є класом, хоча надалі побачимо, що клас може бути об'єктом. Об'єкти, не зв'язані спільністю структури й поводження, не можна об'єднати в клас, тому що по визначенню вони не зв'язані між собою нічим, крім того, що всі вони об'єкти. Класи – серце кожної об’єктно-орієнтованої мови.

**Поле.** Так називається член-змінна, яка має деяке значення. В ООП поля іноді називають даними об'єкта. До поля можна застосовувати кілька модифікаторів залежно від того, як ви збираєтеся це поле використовувати. У число модифікаторів входять static, readonly і const.

Нижче познайомимося з їхнім призначенням і способами їхнього застосування.

**Метод.** Це реальний код, що впливає на дані об'єкта (або поля). Фактично, методи – це функції, які визначають певні дії з даними.

**Властивості.** Їх іноді називають "розумними" полями (smart fields), тому що вони насправді є методами, які клієнти класу сприймають як поля. Це забезпечує клієнтам більший ступінь абстрагування за рахунок того, що їм не потрібно знати, чи звертаються вони до поля прямо або через виклик метода-аксессора.

**Константи.** Як можна припустити, виходячи з ім'я, константа — це поле, значення якого змінити не можна. Нижче обговоримо константи й зрівняємо їх із сутністю за назвою незмінні (readonly) поля.

**Події.** Подія викликає виконання деякого фрагмента коду. Події – невід'ємна частина програмування для Microsoft Windows. Наприклад, події виникають при русі миші, клацанні або зміні розмірів вікна.

**Оператори.** Використовуючи перевантаження операторів С#, можна додавати до класу стандартні математичні оператори, які дозволяють писати більш інтуїтивно зрозумілий код.

**«Microsoft Access»** (повна назва Microsoft Office Access) — [система управління базами даних](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0_%D1%83%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D1%96%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%B1%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D0%BC%D0%B8_%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%85) ,[програма](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B0), що входить до складу [пакету офісних програм](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%84%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%BF%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%82) [Microsoft Office](https://uk.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office). Має широкий спектр функцій, включаючи зв'язані запити, сортування по різних полях, зв'язок із зовнішніми таблицями і базами даних. Завдяки вбудованій мові [VBA](https://uk.wikipedia.org/wiki/VBA), в самому Access можна писати підпрограми, що працюють з старими версіями Microsoft Office Access.

# Проектна частина