



LABORATORIUM

PROGRAMOWANIE W ŚRODOWISKU WINDOWS

#4 GUI + JDBC

1. Ćwiczenie

Projekt i implementacja aplikacji typu GUI umożliwiającej rejestrację i logowanie użytkownika na wydarzenie.



- Widok logowania:

- Pole tekstowe - login
- Pole tekstowe typu password - hasło
- Przycisk
- Odślonięcie hasła - Checkbox



- Widok rejestracji użytkownika:

- Dane pobrane od użytkownika:
 - imię, nazwisko, login, hasło, e-mail
- Powtórzenie hasła w celu sprawdzenia poprawności
- Przycisk potwierdzający rejestrację



- Implementacja klas umożliwiających logowanie:

- Uwierzytelnienie w oparciu o tabelę logowanie w bazie MySQL posiadającej następujące kolumny:
 - id, imię, nazwisko, login, hasło, e-mail, uprawnienia, data_rejestracji
- Obsługa logowania:
 - Zalogowanie na przykładowy widok użytkownika jeżeli uprawnienia == user
 - Zalogowanie na przykładowy widok administratora jeżeli uprawnienia == admin
 - W przeciwnym razie wystosowanie odpowiedniego komunikatu
 - W przypadku 3-krotnej błędnej próby zalogowania - blokada dalszych prób logowania



- Implementacja klas umożliwiających rejestrację użytkownika:

- Wprowadzenie do bazy danych MySQL danych odczytanych z poszczególnych kontrolek widoku
- Zakładamy, że rejestracja dotyczy tylko użytkowników, czyli domyślnie uprawnienia == user



- Walidacja wprowadzonych danych przez użytkownika



- Po zalogowaniu jako user przechodzimy do widoku zapisu na wydarzenie:

- Pola:
 - Nazwa wydarzenia – pobierana do combobox z bazy danych
 - Agenda – wczytana z bazy danych po wyborze nazwy wydarzenia

- Termin wydarzenia
- Typ uczestnictwa:
 - Słuchacz
 - Autor
 - Sponsor
 - Organizator
- Wyżywienie
 - Bez preferencji
 - Wegetariańskie
 - Bez glutenu
- Zgłoszenie na wydarzenie przypisane jest do zalogowanego użytkownika
- Po zalogowaniu jako administrator przechodzimy do panelu administratora:
 - Obsługa użytkowników
 - Dodawanie
 - Usuwanie
 - Reset hasła
 - Obsługa wydarzeń
 - Dodawanie
 - Usuwanie
 - Modyfikacja
 - Obsługa zapisów na wydarzenie
 - Potwierdzenie zapisu
 - Odrzucenie zapisu

2. Sprawozdanie

- Krótkie przedstawienie idei rozwiązania problemu.
- Zwięzły opis wykorzystanych technik programistycznych.
- Link do repozytorium GitHub/dysku Google z rozwiązaniami zadań.