

Programowanie obiektowe

"JJ Computer Store"

Prowadzący: Autor:

mgr inż. Ewa Żesławska Jakub Jakubowski

nr albumu: 125125

Kierunek: Informatyka, grupa lab 1

Spis treści

1)	Opis założeń projektu	3
2)	Specyfikacja wymagań	4
4)	Diagram przypadków użycia	5
	Opis techniczny projektu	6
	Prezentacja warstwy użytkowej projektu	7
6)	System kontroli wersji	11

1)Opis założeń projektu

Projekt sklepu "JJ Computer Store" został stworzony w języku Java, który umożliwia przyjęcie towaru do sklepu oraz jego sprzedaż w sposób hurtowy i detaliczny. Przez zaprojektowanie odpowiednich funkcji, istnieje możliwość dodawania nowych produktów do bazy danych, takich jak komputery stacjonarne, laptopy, tablety, telefony, monitory, klawiatury czy myszki. Każdy produkt w bazie danych zawiera stosowne, charakterystyczne dla niego informacje oraz takie które występują dla każdego produktu tj. marka, model, cena i ilość sztuk w magazynie .

W ramach projektu uwzględniono mechanizm sprzedaży zarówno hurtowej, jak i detalicznej. Klienci mają możliwość wyboru produktów i dodawania ich do koszyka, przy czym klientom detalicznym umożliwiono zakup maksymalnie 5 przedmiotów. System nalicza zbiorczą cenę na podstawie wybranych produktów, a klienci mogą dokonać płatności z posiadanych środków w swoim portfelu, bądź doładować go. Po zatwierdzeniu zakupu, "sprzedane" towary są automatycznie usuwane z magazynu przez system.

W celu lepszego zarządzania klientami, zaprojektowano funkcję rejestracji stałych klientów. Tabela użytkowników przechowuje dane klientów, takie jak login, hasło oraz saldo w portfelu. Dzięki temu administratorzy mogą dodawać, usuwać i edytować dane swoich klientów. Dostęp do zarządzania klientami hurtowymi jest ograniczony wyłącznie do administratora, zgodnie z założeniem sklepu - aby działał on wyłącznie dla klientów posiadających własne firmy. W przypadku klienta spełniającego te warunki, istnieje możliwość wyrobienia konta klienta w punkcie obsługi.

Aby efektywnie zarządzać systemem, wprowadzono podział na trzy role: admin, użytkownik detaliczny i użytkownik hurtowy tj. zalogowany. Administrator (admin) ma dostęp do funkcji zarządzania systemem, takich jak dodawanie nowych produktów, zarządzanie klientami czy aktualizacja stanu magazynu. Zalogowanym użytkownikom udostępniono funkcje związane z dokonywaniem zakupów, korzystaniem z koszyka oraz zarządzaniem środkami na koncie. Zwykły użytkownik, który dokonuje zakupów detalicznych, może odwiedzić sklep i zapoznać się z ofertą, wykorzystując możliwość ograniczoną zakupu maksymalnie 5 produktów.

Projekt sklepu "JJ computer store" wykorzystuje relacyjną bazę danych do przechowywania informacji o produktach i klientach. Tabele o nazwach kategorii towarów przechowują informacje dotyczące poszczególnych produktów, natomiast tabele customers i admin zawierają dane o klientach hurtowych tj.zalogowanych i administratorach.

Dzięki powyższym założeniom projektu, sklep "JJ Computer Store" został zaprojektowany w sposób umożliwiający sprawną obsługę przyjęcia towaru, sprzedaży hurtowej i detalicznej, rejestracji klientów oraz zarządzania uprawnieniami w systemie. Baza danych gromadzi istotne informacje, umożliwiając efektywne zarządzanie sklepem i jego operacje.

2) Specyfikacja wymagań

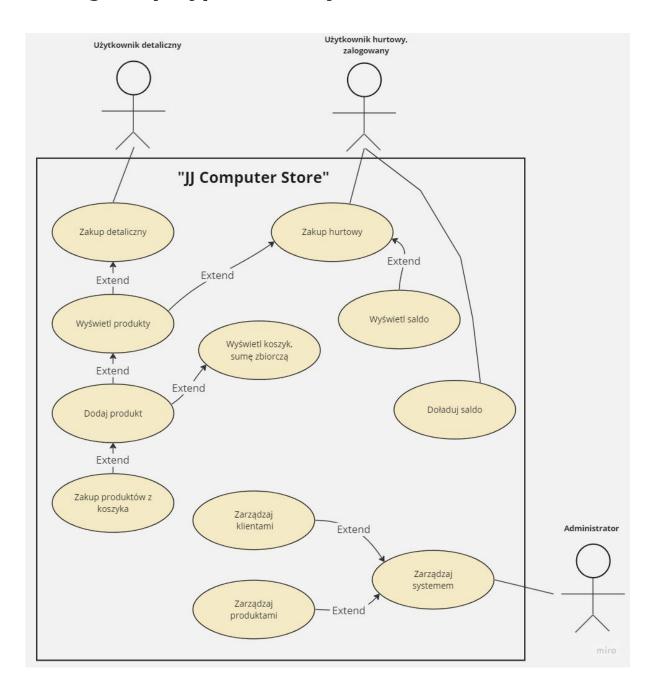
A. Wymagania funkcjonalne:

- Sklep oferuje produkty w sposób ograniczony dla klientów detaliczny oraz nieograniczony dla zalogowanych klientów hurtowych
- Wyświetlenie koszyka, jego zawartości
- Naliczanie sumy zbiorczej z koszyka
- Wyświetlenie stanu portfela oraz możliwość doładowania środków
- Zapłata ze środków na koncie użytkownika
- Aktualizacja stanu magazynowego po zakupie
- Swobodne przełączanie się między różnymi profilami zakupowymi czy kontami
- Administrator może dodawać nowe produkty bądź użytkowników
- Usuwanie sprzedanych towarów z magazynu

B. Wymagania niefunkcjonalne:

- Możliwość dodawania, usuwania i aktualizacji rekordów w bazie z poziomu admina
- Aplikacja działa na systemach, które posiadają konsole obsługi .java
- Aplikacja jest przyjazna dla klienta oraz jest prosta w użyciu
- Aplikacja tworzona jest w języku Java

3)Diagram przypadków użycia

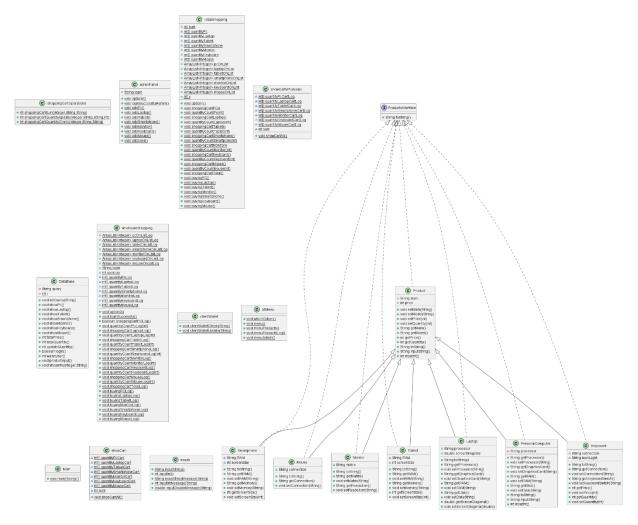


4)Opis techniczny projektu

Projekt sklepu "JJ Computer Store" będzie opierać się serwerze firmy wykorzystującej środowisko tego sklepu wraz z bazą danych. Istnieje ciągła możliwość rozbudowy bazy danych jak i sklepu lecz mimo tego wymagania sprzętowe są niskie.

- Środowisko programistyczne Javy: Oracle OpenJDK version 19.0.2
- Urządzenie z systemem operacyjnym Windows 7 lub wyższym
- Wymagania minimalne: Intel® Core™2 Quad Q6600, 2GB pamięci RAM, serwer APACHE, mySQL

Diagram klas projektu



5) Prezentacja warstwy użytkowej projektu

A. Dla użytkownika detalicznego

```
1) Shopping for standard customers *
2) Wholesale purchases
Admin panel (login required)
4) Exit from store
What shopping do you choose? :1
Remember that as a retail customer you can buy a maximum of 5 items!
1) Show Personal Computers
2) Show Laptops
3) Show Tablet
4) Show Smartphones
5) Show Monitors
6) Show Keyboards
7) Show Mouse
8) Show things from your shopping cart
9) Buy things from your own shopping cart
10) GO BACK
What do you want to do?:
```

B. Dla użytkownika hurtowego tj. zalogowanego

```
1) Shopping for standard customers *
2) Wholesale purchases
3) Admin panel (login required) *
4) Exit from store
What shopping do you choose? :2
********** LOGIN ********
Enter login: jakub
Enter password: password
Hi jakub, as a logged in customer you have unlimited purchases!
1) Show Personal Computers
2) Show Laptops
4) Show Smartphones
5) Show Monitors
6) Show Keyboards
7) Show Mouse
8) Show my funds
9) Add my funds
10) Show things from your shopping cart *
11) Buy things from your own shopping cart *
12) GO BACK
What do you want to do?:
```

C. Dla administratora sklepu

```
1) Shopping for standard customers
2) Wholesale purchases
Admin panel (login required)
4) Exit from store
What shopping do you choose? :3
********** LOGIN *********
Enter login: admin
Enter password: admin
Hi admin!, Here is the management panel
1) Add Personal computer to database *
2) Add Laptop to database
3) Add Tablet to database
4) Add Smartphone to database
5) Add Monitor to database
6) Add Keyboard to database
7) Add Mouse to database
8) Add user to database
9) GO BACK
What do you want to do? :
```

D. Przykład zakupu dla klienta detalicznego

```
    Shopping for standard customers *

2) Wholesale purchases
Admin panel (login required)
4) Exit from store
What shopping do you choose? :1
Remember that as a retail customer you can buy a maximum of 5 items!
2) Show Laptops
4) Show Smartphones
5) Show Monitors
6) Show Keyboards
7) Show Mouse
8) Show things from your shopping cart
9) Buy things from your own shopping cart *
What do you want to do?: 1
1) X-Kom G4M3R HERO CPU: i5-13400F GPU: RTX3060 RAM: 16GB DISK: 1024GB PRICE: 6500zł
2) Lenovo Legion T5 CPU: i5-11400F GPU: RTX 3060Ti RAM: 16GB DISK: 512GB PRICE: 4399zł
3) Dell Vostro 3910 MT CPU: i3-12100 GPU: Intel UHD Graphics 730 RAM: 8GB DISK: 256GB PRICE: 2199zł
4) X-Kom G4M3R ELITE CPU: 19-13900KF GPU: RTX4080 RAM: 64GB DISK: 2048GB PRICE: 19700zł
5) MSI Predator CPU: Ryzen 5 6500 GPU: RTX 3060 RAM: 16GB DISK: 1024GB PRICE: 5100zł
Add to shopping cart? (yes/no): yes
Which option do you want to buy?:1
Computer number 1 has been added to the cart!
Add to shopping cart? (yes/no): no
************
1) Show Personal Computers
2) Show Laptops
3) Show Tablet
4) Show Smartphones
5) Show Monitors
6) Show Keyboards
7) Show Mouse
8) Show things from your shopping cart *
9) Buy things from your own shopping cart *
10) GO BACK
What do you want to do?: 9
Enter the amount to be deposited into your wallet: 7000
Money left: 500
The total price of your order: 6500
THE ORDER HAS BEEN SENT :)
```

6)System kontroli wersji

Projekt realizowany był z wykorzystaniem systemu kontroli wersji GitHub, wszystkie pliki źródłowe projektu znajdują się pod adresem: https://github.com/Rolaski/Java-Studies/tree/main/Shop%20Project

Poniżej przedstawiono historię ostatnich "commitów" dla projektu.

