

**Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего образования «Национальный  
исследовательский ядерный университет «МИФИ»**

**ОТЧЕТ**  
**по лабораторной работе №4 по**  
**дисциплине: «Теория и технология**  
**программирования»**

**Выполнила: студентка группы Б23-902 Дерebas Л. И.**

**Проверил: Смирнов Д. С.**

**Москва 2025 г**

## Оглавление

Постановка задачи.....	2
Ссылка на GitHub.....	3
Диаграммы.....	3
Интерфейс.....	7
Важные части кода.....	9

## Постановка задачи

Юные маглы! Марк Оливандер, новый владелец магазина волшебных палочек «Олливандеры» что в Косом переулке просит Вашей помощи!

Для ведения семейного бизнеса ему необходимо создать учетную систему, которая позволила бы заменить удивительную память его предшественника, Гаррика Олливандера, которая, к сожалению не передалась ему по наследству.

Вышеуказанная учетная система должна использоваться для сбора и хранения следующих данных:

1. Готовых палочек, выставленных на продажу или купленных
2. Покупателей палочек
3. Информации о поставках компонент для палочек

Система должна позволять:

- a. Отслеживать состояние склада магазина
- b. Заносить данные о новых изготовленных палочках
- c. Заносить данные о волшебниках купивших какую-либо палочку
- d. Кроме того, система должна позволять полностью очищать все данные, и давать возможность начать работу с чистого листа
- e. Учетная система не должна забывать информацию при выключении, иначе как пользователь нажмет кнопку полной очистки!

Знайте же, юные маглы, палочка состоит из двух компонент – сердцевины и древесины, из которого изготавливается корпус палочки. Поставки компонент магазин старается заказывать не реже раза в неделю. Обычно в одну поставку входит 10-15 уникальных позиций, но летом, при подготовке к школьному сезону количество заказов увеличивается, и приходится массово заказывать ходовые сорта древесины.

При выполнении данной работы маглы (студенты) могут пользоваться любыми СУБД на их усмотрение. Для выявления функциональных требований к программе рекомендуется построить расширенную диаграмму прецедентов и деятельности. Отчет о выполнении работы должен, помимо прочих диаграмм, ОБЯЗАТЕЛЬНО содержать ER-диаграммы, на 3-х уровнях – концептуальном, логическом и физическом.

## Ссылка на GitHub

<https://github.com/Shirouky/lab4-Java>

## Диаграммы

Рис 1. DFD-диаграмма 0 уровня

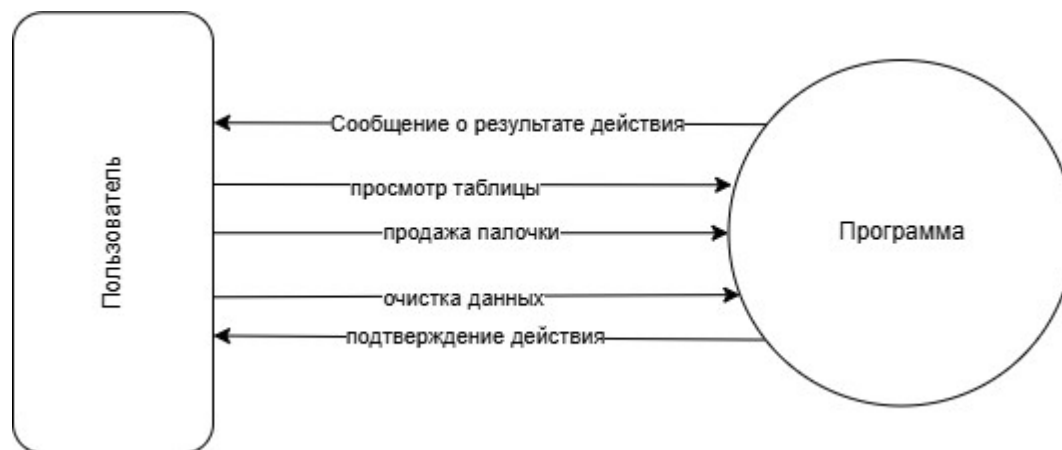
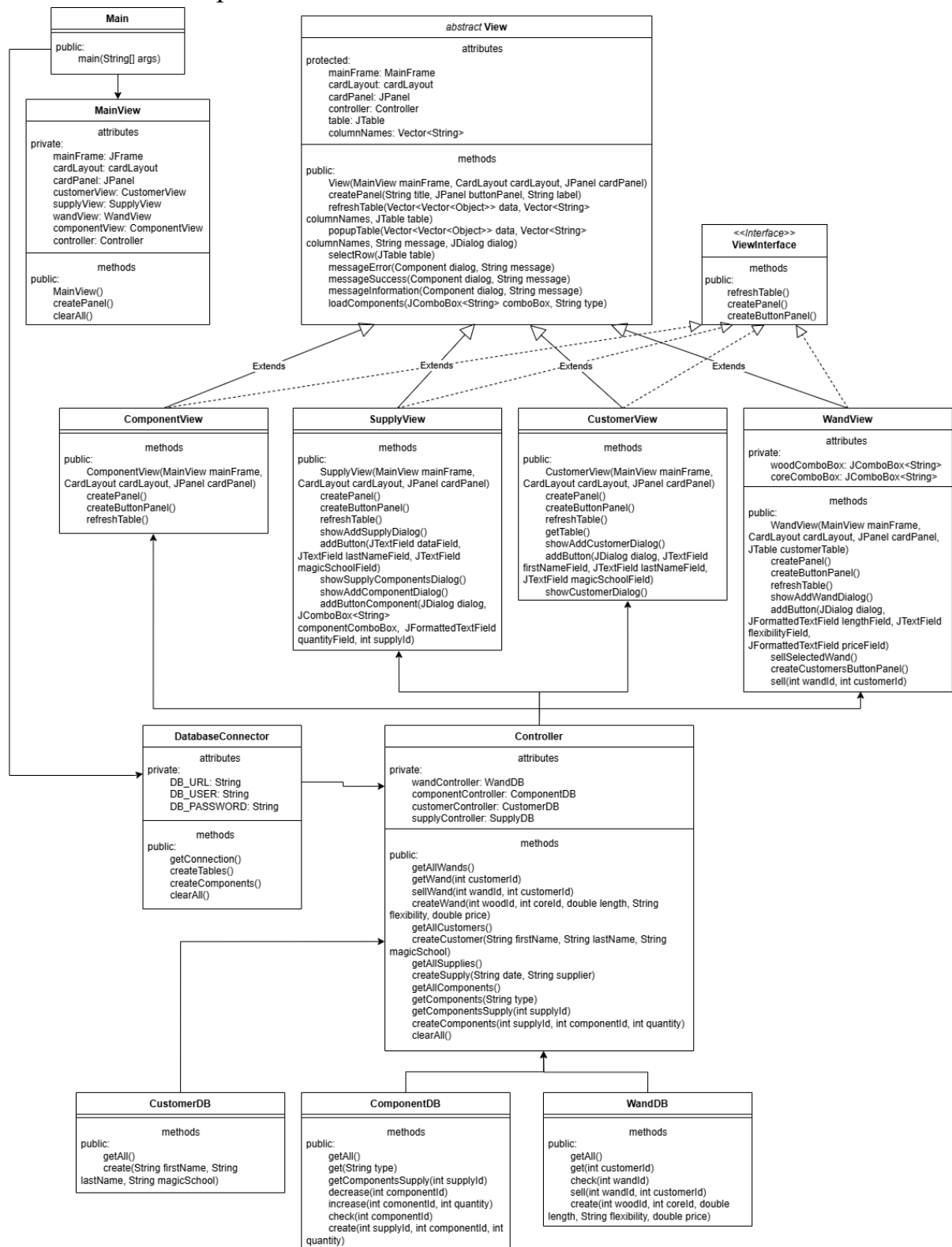


Рис 2. UML-диаграмма



## ER-диаграммы

Рис 3. Концептуальный уровень

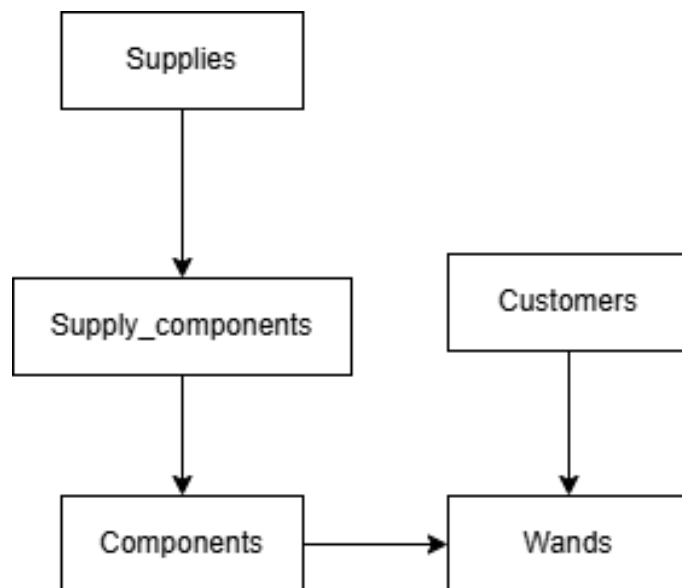


Рис 4. Логический уровень

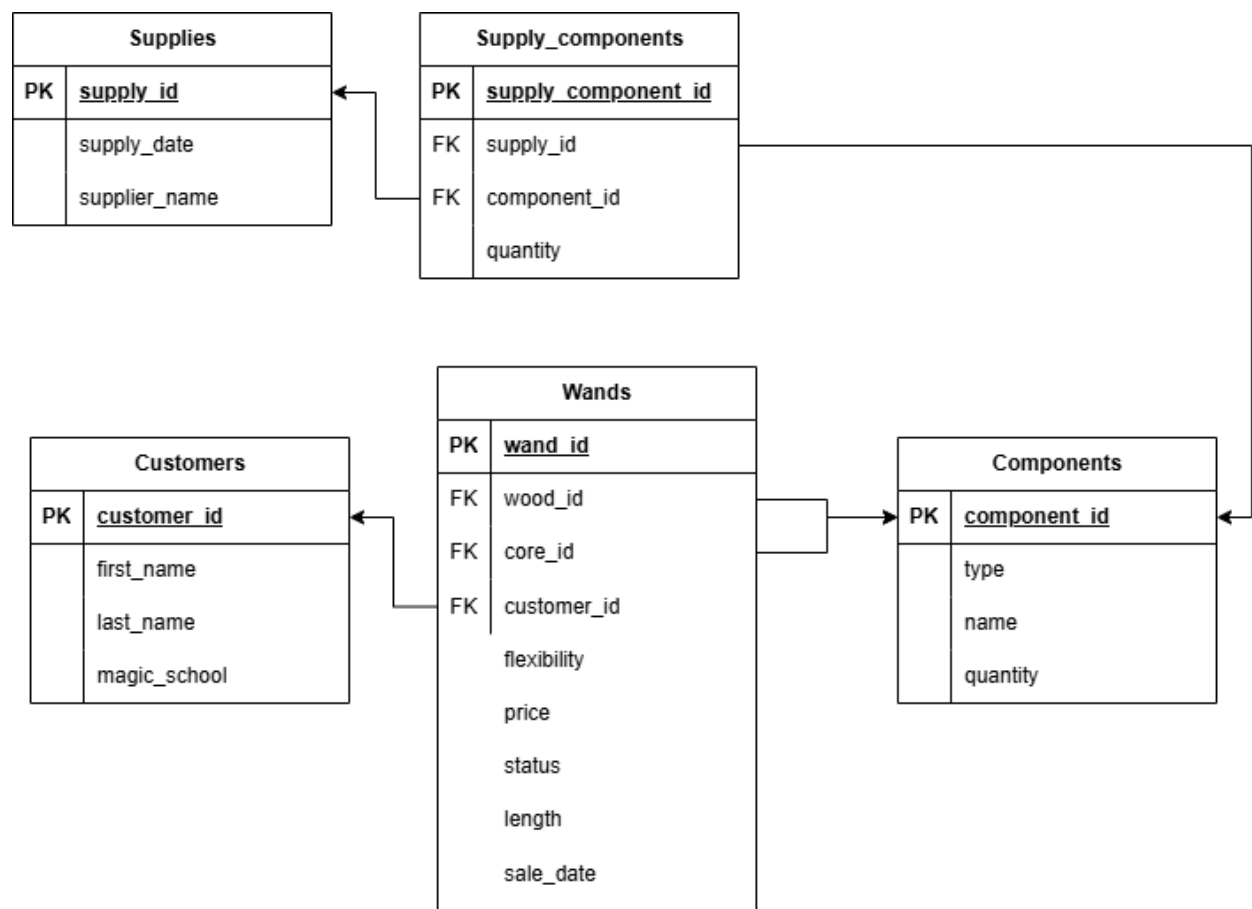
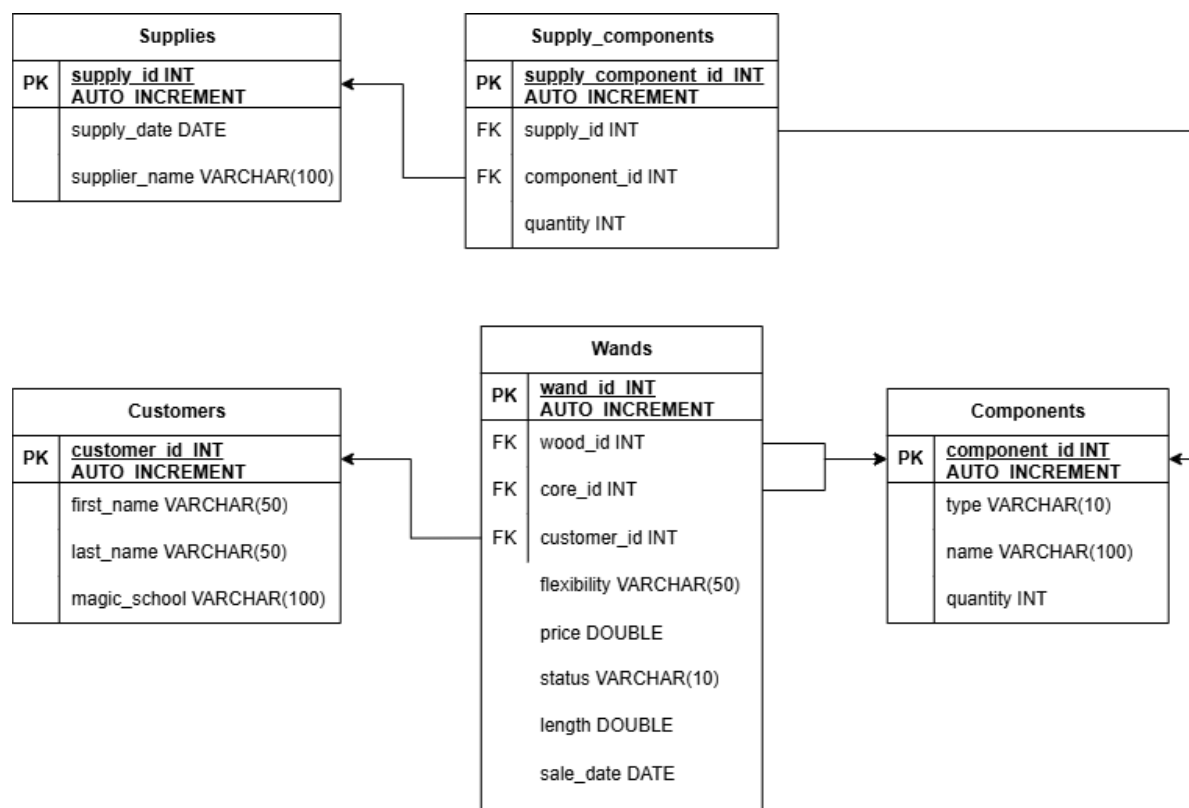


Рис 5. Физический уровень



# Интерфейс

Рис 6. Главное окно

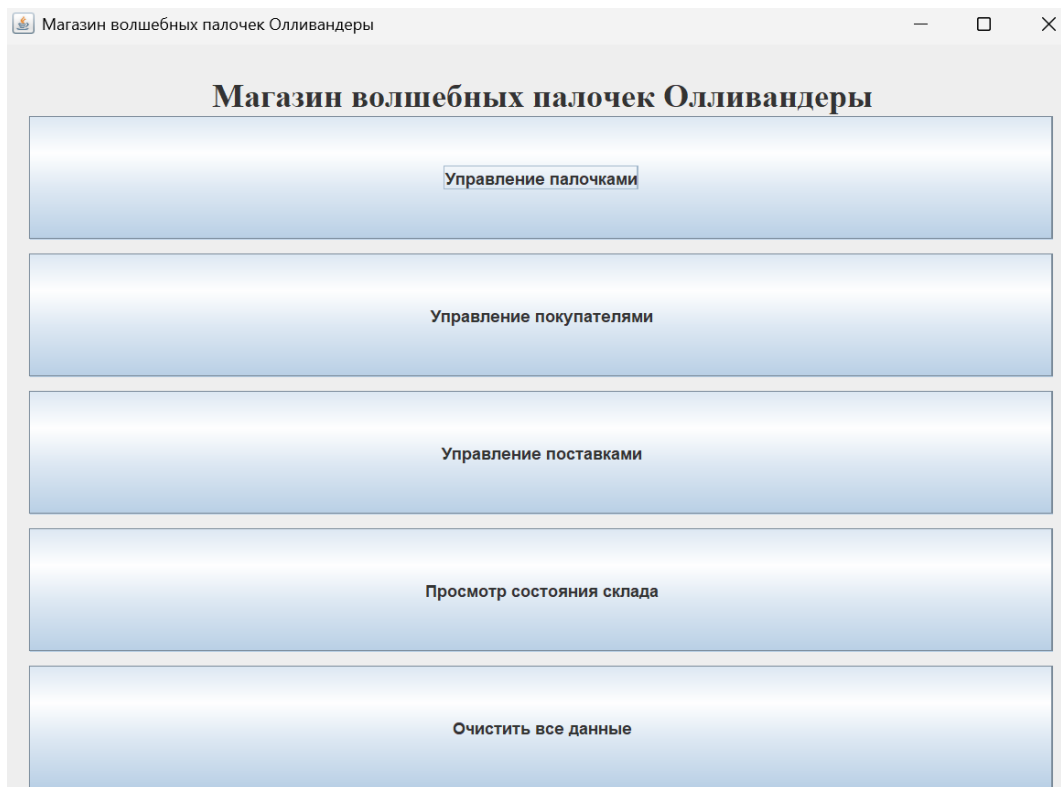


Рис 7. Создание новой палочки и таблица палочек

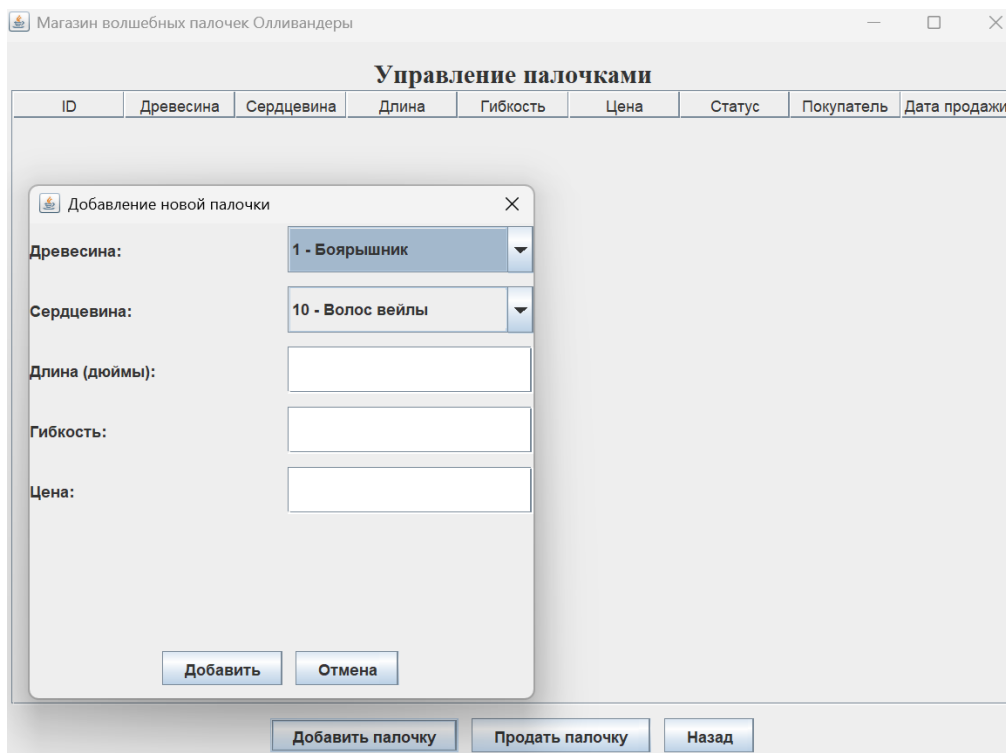


Рис 8. Создание нового покупателя и таблица покупателей

Магазин волшебных палочек Олливандеры

### Управление покупателями

ID	Имя	Фамилия	Школа магии
----	-----	---------	-------------

Добавление нового покупателя

Имя:

Фамилия:

Школа магии:

Рис 9. Создание новой поставки и таблица поставок

Магазин волшебных палочек Олливандеры

### Управление поставками

ID	Дата	Поставщик
1	2025-05-05	-

Добавление новой поставки

Дата поставки:

Поставщик:



Рис 10. Создание склада

Магазин волшебных палочек Олливандеры

Состояние склада

ID	Название	Тип	Количество
1	Боярышник	Древесина	0
2	Остролист	Древесина	0
3	Тис	Древесина	0
4	Вяз	Древесина	0
5	Бузина	Древесина	0
6	Волос единорога	Сердцевина	0
7	Перо феникса	Сердцевина	0
8	Сердечная жила дракона	Сердцевина	0
9	Рог рогатого змея	Сердцевина	0
10	Волос вейлы	Сердцевина	0

Назад

Важные части кода

Рис 11. Структура кода

database

ComponentDB

CustomerDB

DatabaseConnector

SupplyDB

WandDB

gui

ComponentView

CustomerView

MainView

SupplyView

View

ViewInterface

WandView

main

Controller

Main

Рис 12. Пример реализации классов View

```
public class ComponentView extends View implements ViewInterface { 2 usages  ▲ Shirouky
    public ComponentView(MainView mainFrame, CardLayout cardLayout, JPanel cardPanel) { 4 usages  ▲ Shirouky
        super(mainFrame, cardLayout, cardPanel);

        columnNames.add("ID");
        columnNames.add("Название");
        columnNames.add("Тип");
        columnNames.add("Количество");
    }

    @Override 4 usages  ▲ Shirouky
    public void createPanel() {
        createPanel(title: "Состояние склада", createButtonPanel(), label: "Inventory");
        refreshTable();
    }

    @Override 4 usages  ▲ Shirouky
    public JPanel createButtonPanel() {
        JButton backButton = new JButton(text: "Назад");
        backButton.addActionListener(e -> cardLayout.show(cardPanel, name: "MainMenu"));

        JPanel buttonPanel = new JPanel(new FlowLayout(FlowLayout.CENTER));
        buttonPanel.add(backButton);
        return buttonPanel;
    }
}
```

Рис 13. Пример реализации классов DB

```
public class SupplyDB { 7 usages  ▲ Shirouky
    public Vector<Vector<Object>> getAll() throws SQLException { 1 usage  ▲ Shirouky
        Vector<Vector<Object>> data = new Vector<>();
        String sql = "SELECT supply_id, supply_date, supplier_name FROM supplies ORDER BY supply_date DESC";

        Statement statement = DatabaseConnector.getConnection().createStatement();
        ResultSet result = statement.executeQuery(sql);

        while (result.next()) {
            Vector<Object> row = new Vector<>();
            row.add(result.getInt(columnLabel: "supply_id"));
            row.add(result.getDate(columnLabel: "supply_date"));
            row.add(result.getString(columnLabel: "supplier_name") != null ? result.getString(columnLabel: "supplier_name") : "-");
            data.add(row);
        }

        result.close();
        statement.close();
        return data;
    }
}
```