***YarnMania***

*dokumentáció*

1. A program célja
2. Használt osztályok és Enumerációk
3. Használt függvények és metódusok

A program célja

A program egy webshop/kiskereskedés készletének és eladásainak nyilvántartására készült. Lebfőbb célja az éppen raktáron lévő anyagok és az abból elészült termékek rögzítése, tárolása. A tulaj (a program használója) horgolással foglalkozik. Ehhez használ fonalakat és azok ára alapján határozza meg az elkészült termékek árát.

Használt osztályok és Enumerációk

A programunk három főbb osztályba dolgozik. Az **Asignment** a **Pattern** és a **Yarns** osztályokba.Továbbá létezik egy **Colors** és egy **weightEnum** enumunk is.

**Asignment:** Itt hut a programunk, ez a fő kezelő felület helye és itt vannak megírva a használt metódusok és függvények. Itt fut le a Main.

**Pattern:** Itt található a használt minták tervrajza, a program egyik legfontasabb háttér játékosáé. Itt van eltárolva milyen fonalból készülnek az egyes minták és hogy mennyi pénzért lesznek árulva. A minták egy bonyolult képlet alapján nyerik el az árukat, amit sajnos itt nem oszthatok meg. Minden egyes minta elkészítéséhez pontosan egy gombolyag fonal szükséges.

**Yarns:** Ez az osztály tartalmazza a fonalak tervrajzát amiket felhasználunk a mintákhoz. A kreáláshoz csak adott színű fonalak állnak rendelkezésre, viszont a fonalak súly- és színkombinációjából rengeteg féle kikeverhető. Továbbá a fonalak tartalmazzák a vételárukat. Minden egyes minta elkészítéséhez pontosan egy gombolyag fonal szükséges.

**Colors:** Itt van tárolva a fonalak színe. Lényege hogy egyértelműsítse és kategorizálja a meglévő és megvásárolandó fonalaink színét, azt egy szűkebb spektrumra rakja a könnyebb kategorizálás végett.

**weightEnum:** Itt tároljuk az általunk használt fonalak súlyát. Nagyban segíti a kategórizálásukat.

Használt metódusok és függvények

* **Yarns:**
  + *Getter/Setter* függvények
  + *Konstruktor*
* **Pattern:**
  + *Getter/Setter* függvények
  + *Konstruktor*
  + *Sale* függvény: Százalékosan váltosztatja egy minta árát.
* **Asignment:**
  + *menü*: A program gerince, itt tudjuk használmi a függvényeket, ezzel kommunikál a felhasználó.
  + *availableLists*: Almenü, innen érhetőek el a kiiratáshoz használt függvények.
    - *listPattern:* kiírja a minták tulajdonságait a konzolra
    - *listYarn:* felsorolja a konzolra az elérhető fonalakat
    - *receiptShow:* megmutatja a program indításától jegyzett termékeladások at és azok összegét.
    - *readReceiptShow:* Kiírja az előző eladások fileból beilvasott adatokat (eladott termékek és az összegük).
  + *purchaseDone:* Itt regisztrálható, ha valaki vásárolt a termékeink közül.
  + *addPattern / addYarn:* Itt kerülnek rögzítéstre az újonnan elérhető minták illetve hozzájuk a fonalak.
  + *deletePattern:* Minták törlésére alkalmas metódus.
  + *modifyPattern:* Almenü, meglévő minták itt módosíthatóak.
    - *modifyPatternName:* A mintához tartozó név megváltoztatását teszi lehetővé.
    - *modifyPatternColor:* A mintához tartozó szín megváltoztatását teszi lehetővé.
    - *discountPattern:* Az ár módosítására szolgál.
  + *weightIn / colorIn / numberIn:* Adatok hibátlan beolvasásához írt függvények.
  + *findPattern / findYarn:* Minta illetve fonal keresése egy megadott atribútum alapján a reszpektív listájukban.
  + *settingBaseData:* Statikus feltöltés a fonalak és a minták listájába. Az első belépéskor lett használva illetve tesztelési céllal létezik.
  + *yarnsFromXml / patternsFromXml / orderFromXml:* .xml fájlból való beolvasása az adatoknak
  + *saveYarn / savePattern / saveOrder:* .xml fájlba való kiírása az adatoknak.
  + **Továbbá** létezik a enüben egy bezárás ami nem lett funkcióba szervezve (kilépéskor autómatikusan ment a program).