DOKUMENTACJA

25 listopada 2017

Krzysztof Dąbrowski gr. 1I1

Projekt 3. Środa godz. 12.15 – 14.00

# Treść projektu:

Baza ozdobnych guzików dla kolekcjonera.

# Metoda rozwiązania:

Wykorzystanie dynamicznego alokowana pamięci oraz struktur.

# Specyfikacje:

Aplikacja działa w konsoli zarówno na systemie Windows jak i Linux  
Użytkownik wchodzi w interakcje z programem wpisując do konsoli odpowiednie znaki.

# Struktury:

struct Data – Przechowuje dzień, miesiąc i rok daty

enum Material – Materiały z jakich może być wykonany guzik

struct Guzik – Przechowuje dane o pojedynczym guziku

struct Vector – Tablica dynamiczna do przechowywania rekordów bazy danych

# Funkcje:

char \*dataToString(char slowo[], struct Data data) – Zamienie strukturę data na napis w formacie DD-MM-RRRR

const char \*materialToString(enum Material material) – Zamienia typ Matrial na odpowiadający mu ciąg znaków

char \*guzikToString(char nazwa[], struct Guzik guzik) – Zamienia typ Guzik na ciąg znaków opisujący jego cechy

enum Material stringToMaterial(char materialS[15]) – Zamienia ciąg znaków opisujący materiał na typ materiał. W przypadku błędnych danych zwraca -1

# Testowanie:

# Odstępstwa: