

Technologie programowania - 2022

Lista 2

Zadanie 1

Zaprojektuj i zaimplementuj aplikację realizującą prostą funkcjonalność wystawiania faktur (max 20pkt).

Wymagania funkcjonalne:

- System powinien umożliwiać wystawianie faktury dla klienta. Faktura powinna posiadać wiele elementów. Każdy element powinien zawierać jeden artykuł wraz z ilością oraz ceną.
- System powinien umożliwiać jak najprostsze dodawanie i wyświetlanie faktury dla klienta. Nie jest wymagane zapisywanie danych na dysk. Interfejs do dodawania i wyświetlania może być konsolowy.

Wymagania niefunkcjonalne:

- Stwórz diagram klas dla tego systemu.
- System powinien posiadać minimalną ilość klas dziedzicznych.
- Zachowaj metody GRASP przedstawione na wykładzie. Każda klasa powinna mieć jasno zdefiniowaną odpowiedzialność. Zadbaj o wysoką spójść i niskie sprzężenie. Za pomocą komentarzy w kodzie uzasadnij, że metody GRASP są zachowane.
- Zadbaj o poprawność kodu (wykorzystaj PMD i Checkstyle).
- Zaproponuj i dodaj testy jednostkowe.
- Aplikacja powinna być stworzona w oparciu o Maven.

Zadanie 2 Należy przerobić aplikację z zadania 1 w taki sposób, aby łatwo można było dodać obsługę zapisywania danych do różnego rodzaju baz danych. Można wykorzystać zasadę Pure Fabrication oraz Dependency Inversion. (max 10pkt).

Sposób zaliczenia Pokazanie rozwiązania prowadzącemu oraz wrzucenie na ePortal kodów źródłowych osobno dla poszczególnych zadań.