

Jacob Thomsen

20154292

## Brug og opbygning

Programmet er opdelt i en række mapper delt over en hovedmappe kaldet 'Core'. Kernen af programmet består af en Bruger klasse, en **Product** klasse (samt en **SeasonalProduct** klasse der arver fra Product), en abstrakt **Transaction** klasse hvorfra **BuyTransaction** og **InsertCashTransaction** arver fra. Derudover **TransactionLog** til at håndtere en log over transaktioner og **ReadFile** klasse til at aflæse produkter fra en semikolon separeret fil. Mappen 'Exceptions' indeholder brugerdefinerede exceptions og mappen 'EventHandling' indeholder en EventArgs derived klasse.

Programmets funktionalitet kommer fra 'Stregsystem' mappens klasser. Interaktion med brugeren foregår i et konsol-vindue. For at købe et produkt kan brugeren indtaste sit brugernavn efterfulgt af et produkts ID og eventuelt et antal derefter. For at se brugerens information skal brugernavnet blot indtastes.

Brugerens beskeder til konsollen håndteres af ParseCommand() metoden i **StregsystemController**. Her er der enkapsuleret to kontrolstrukturerer med to forskellige Try, Catch til at håndtere Exceptions.

Programmet har fire hardcodede brugere i **Stregsystem** klassen, gennem LoadUsers() metoden.

Programmet er funktionelt efter opgaveformuleringens beskrivelser. Der har på bedste vis været opmærksomhed på navngivning og programopbygning.