

1 Wstęp

Niniejszy dokument przedstawia postępy i wynik prac końcowych dotyczących małego projektu modułu zarządzania klientami przeprowadzonych w ramach drugiej części rekrutacji do firm Grupa Unity.

1.1 Cel projektu

Celem zadania jest zaprojektowanie i oprogramowanie (język implementacji: Java) modułu klientów, którego zadaniem będzie utrwalanie danych o klientach.

1.2 Opis zakresu projektu

Zakres projektu jest definiowany jako:

1. Napisanie aplikacji
2. Testowanie aplikacji
3. Stworzenie dokumentacji projektowej

2 Projekt

2.1 Technologia

Do wykonania projektu została użyta **JAVA 8**, z dodatkowymi bibliotekami **JUnit** oraz **lombok**. Proces budowania wspomagany przez **Maven'a**;

2.2 Funkcjonalność

Aplikacja realizuje pięć funkcjonalności:

1. Dodawanie klienta.
2. Wypisywanie wszystkich klientów.
3. Wypisywanie wszystkich klientów spełniających warunek zadanej minimalnej wydanej kwoty.
4. Wczytywanie danych z pliku.
5. Zapis Danych do pliku.

2.3 Założenia

Zostały postawione następujące założenia:

1. Klient posiada pola takie jak : long ID - unikalne, String imie, String nazwisko, double wydane pieniądze, Class Address adres. Metody equals i hashCode rozpatruje tylko id.
2. Adres posiada pola takie jak : String miasto, String ulica, String numer mieszkania, String kod pocztowy. Metody equals i hashCode rozpatrują wszystkie pola.

2.4 Realizacja

1. Na modelach działa warstwa serwisu w postaci klasy serwisu klientów - w niej realizuje się logikę biznesową odnośnie 3 pierwszych punktów z poprzedniego podrozdziału.
2. Pozostałe dwie funkcjonalności realizuje klasa przechowywania danych. Do zapisywania i wczytywania został użyty mechanizm serializacji i deserializacji Javowej.
3. Do zarządzania funkcjonalnościami służy klasa fasady, realizująca wzorzec projektowy Fasada.
4. Został wprowadzony sposób raportowania za pomocą enumów, a nie booleanów.
5. Za wizualizację danych odpowiedzialna jest klasa biednego widoku.

3 Instrukcja

Jedyne co warto wiedzieć przy wczytywaniu pliku to to, że plik z przykładowymi danymi znajduje się w folderze resources.