

PO23

Projekt

Wypożyczalnia samochodów

Miłosz Lewandowski Paweł Śliwka Filip Turczyn

Grupa 14

1. Wypożyczalnia samochodów

Aplikacja obsługująca bazę danych służąca do zarządzania wypożyczalnią samochodów. Posiada dwa interfejsy, dla klienta oraz dla zarządu, używając systemu logowania. Tryb dla klienta pozwala na:

→ Wyszukanie dostępnych pojazdów, wyświetlenie ich parametrów oraz posortowanie ich według wybranych kryteriów, takich jak:

- numer rejestracyjny
- marka
- kolor auta

→ Wypożyczenie pojazdu podając przy tym swój numer telefonu i daty wypożyczenia oraz zwrotu

-gdy data zwrotu jest datą wcześniejszą niż data wypożyczenia program zamienia daty (data zwrotu staje się datą wypożyczenia a data wypożyczenia datą zwrotu)

-gdy klient nie poda daty zwrotu wypożyczenie staje się wypożyczeniem jednodniowym

→Anulowanie wypożyczenia auta

→Wyświetlenie pomocy (listy komend dostępnych dla użytkownika)

Tryb dla zarządu, który zostaje uruchomiony poprzez użycie komendy login oraz wprowadzenie z góry ustalonego hasła pracowniczego obsługuje między innymi:

→ dodawanie aut do bazy pojazdów razem z ich parametrami

→usuwanie aut z bazy pojazdów

→dostęp do informacji o tym które auto zostało zarezerwowane oraz numeru kontaktowego klientów

→wyświetlenie całej bazy pojazdów

→wyświetlenie listy komend dostępnych dla zarządu

Oprócz tego program zapisuje wszystkie dane o wypożyczeniach do pliku tekstowego używając przy tym szyfrowania XOR używającego trzech odgórnie ustalonych kluczy. Przy uruchomieniu program wczytuje i odszyfrowuje te dane.

Diagram klas UML - Wypożyczalnia

