Projekta uzdevums

# Projekta tēma

Datorklūba administrātora programmatūra, ar kuru var ieslēgt vai izslēgt datoru telpā un parvaldīt viņu attalināti, apskatīt reģistrētos klientus (numurs, vards, uzvards, presonas kods, email, abonemets), darbinieka informacija (numurs, vards, uzvards, presonas kods, email, darbu grafiks, amats) un tēlpa (datoru skaits, darbinieki, klientu skaits)

# Projekta mērķis

Nodrošināt efektīvu un ērtu datorklūba administratora darbaspēju ar atrūmu.

# Uzdevumi

1. Jomas izvelešana
2. Objektu izveidošana
3. Metožu izstrāde
4. Izveidot programmas strukturu
5. Izveidot lietotāja intefeisu
6. Izstrādat algorītmus
7. Uzrakstīt kodu
8. Testēšana
9. Uzrakstīt atskaite

# Programmas prasības

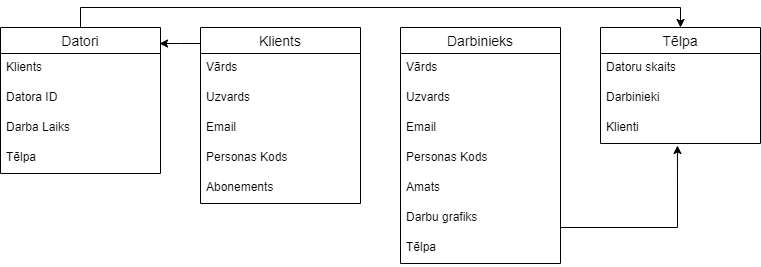
1. Stradašana bez kļudam
2. Erts un saprotams interfeis
3. Interfeis angļu valoda

Priekšmeta jomas analīze

# Priekšmeta jomas apraksts

Programma bus izveidota datorkluba aministratorām, lai viņš varētu kontrolēt visus datorus, reģistrēt vai apskatīt lietotājus un apskatīt darbiniekus no savēja datora.

Mums bus dāži ierobežojūmi. Pirmais, klientu skaits nevar pārsniegt datora skaitu telpā. Otrais, tikai administrators var ieslegt vai izslēgt datoru. Trešais, maksimalais darbinieku skaits telpā ir 2. Ceturtāis, vienam klientam var but ieslēgts tikai viens dators.

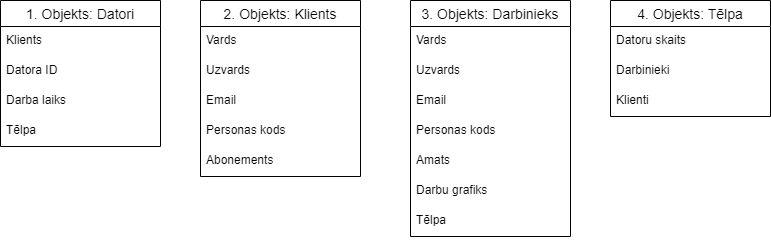


1.Att. Objektu attiecību modelis

Objekts datori ir savienots ar tēlpu, tur ir nosaukts, cik varētu but datoru telpā. Klients ir pievienots pie datora, kuru viņš izvelejīs izmantot. Savukart darbinieks ir savienots ar tēlpu, tur viņš strāda.

# Objektu apraksts

Priekšmēta joma: Datorklūbs.



2.Att. Objektu apraksts

Objektam “Datori” ir Klients, Datora ID (identifikacijas numurs), Darba Laiks (cik dators var strādat), Tēlpa (kura tēlpa dators atrodas). Otrais objekts “Darbinieki” tur ir Vards, Uzvards, Email, Personas kods, Abonements (katram abonementam ir savi parametri). Trešajs objekts “Darbinieks” tur ir Vards, Uzvards, Email, Personas kods, Amats (apkopējs, tēlpu stradnieks, sārgs, reģistratūras darbinieks), Darbu grafiks (kad strāda), Tēlpa (kur strada). Ceturtājs objekts ir “Tēlpa” tur ir Datoru skaits, Darbinieki, Klienti.

Projektēšana