PROIECT - INGINERIA SISTEMELOR SOFTWARE AN UNIVERSITAR 2019-2020 SEMESTRUL 2

Aplicație FARMACIE SPITAL

Nume și Prenume Student:

Murariu Tudor Cristian Grupa 225/1 Informatica Romana **Coordonator:**

Prof. Sima Ioan

Prezentarea cerintei

Un spital are o farmacie proprie si mai multe sectii. Necesarul de medicamente pe sectii este deservit de catre farmacia spitalului. Spitalul pune la dispozitia acestora o aplicatie pentru gestiunea comenzilor de medicamente ale sectiilor si onorarea acestor comenzi din partea farmaciei. Aplicatia este compusa din:

- mai multe terminale localizate in fiecare sectie: Personalul medical de pe sectii foloseste aceste terminale pentru a inregistra comenzile de medicamente. Un element de comanda refera medicametul dorit și cantitatea solicitata. De pe o sectie se pot înregistra oricâte comenzi. Imediat dupa inregistrarea unei comenzii, aceasta poate fi consultata la farmacie.
- un terminal pentru farmacie: Farmacistii observa lista comenzilor facute de pe sectii, prioritizata după momentul sosirii acestora. Pentru onorarea unei comenzi, farmacistul o selecteaza din lista, (pregateste medicamentele si le trimite pe sectii) dupa care declanseaza un buton "comanda onorata". În urma acestei acțiuni, comanda este eliminata din lista afisata de farmacie si apare ca si onorata in fereastra sectiei care a inițiat-o.

FUNCTIONALITATILE

Admin:

- Adminul selectează din combo box-ul sing-up-ului adminului își alege nume si parola și își rescrie parola, api își creeaza cont apasand pe butonul "Finish registration".
- Adminul selectează din combo box-ul log-in-ului adminului si se conecteaza cu o parola unica la main-ul adminului.
- Odata logat poate vizualiza lista tuturor medicamentelor.
- Poate adaugă, șterge sau modifica medicamente.

Farmacist:

- Farmacistul selectează din combo box-ul sing-up-ului farmacistului își alege nume si parola și își rescrie parola, api își creeaza cont apasand pe butonul "Finish registration".
- Farmacistul selectează din combo box-ul log-in-ului farmacistului si se conecteaza cu o parola unica la main-ul farmacistului.
- Odata logat poate vizualiza lista tuturor comenzilor.
- Poate refuza, șterge sau onora comenzi.

Personal secție:

- Personalul secției selectează din combo box-ul sing-up-ului personalului își alege nume si parola și își rescrie parola, api își creeaza cont apasand pe butonul "Finish registration".
- Personalul secției selectează din combo box-ul log-in-ului personalului si se conecteaza cu o parola unica la main-ul personalului.
- Poate cere o comanda.
- Poate vizualiza lista de medicamente.
- Daca adminul face modificări în lista de medicamente, lista se va updata și pentru personalul secției

Etapele proiectarii:

Analiza cerințelor:

• Am identificat cerințele impuse, functionalitatii si constrangerile.

Analiza:

- Cerințele funcționale: Aplicația trebuie sa îi permita unui personal din secție sa creeze comenzi, comenzi care pot fi acceptate sau refuzate de farmacist.
- Cerințe nefunctionale: Aplicația trebuie sa fie scrisă în Java.
 Aplicația trebuie sa fie ușor de utilizat de orice tip de utilizator.

Proiectarea sistemului:

 Am folosit StarUML pentru a dezvolta diagrame pentru a ne uşura munca. Am dezvoltat diagrama de utilizare, diagrama de stare, diagrama de activitate, diagrama de comunicare/colaborare, diagrama de arhitectura, diagrama bazei de date, diagrama de clase.

Object Design:

• Etapa de specificare a constrângerilor.

Implementarea:

 Am început prin a face baza de date, după interfețele și apoi functionalitatiile aplicații.

Testarea:

• Am testat codul prin testare unitară și prin testare funcționare.

Tehnologii folosite:

Baza de date:

 Am folosit Postgres ca şi baza de date, deoarece îi foarte simplu de folosit, foarte rapidă şi suntem familiarizați cel mai bine cu pentru ca am folosit-o semestrul acesta mai des.

Mediul de dezvoltare:

 Am ales sa folosim IntelliJ IDEA Ultimate, după ce am vorbit între noi. L-am ales pentru usurinta codarii, auto genereaza codul şi multitudinea de framework-uri.

Limbaj de programare:

 Limbajul de programare ales de noi, este Java pentru cateva motive simple. Are o comunitate mare de utilizatori care sprijina dezvoltarea lui, un mare ajutor la nelamuririle noastre pe care le-am întâmpinat pe parcursul proiectului. Este un limbaj nativ, sugerandu-şi uşor gestiunea codului. Funcţionează pe platformele de operare.

ORM:

- Object / Relational Mapping (ORM) este o tehnica de programare ce face posibilă accesarea şi manipularea obiectelor fără ca programatorii sa fie interesați de sursa de date de unde provin aceste obiecte. Aceasta tehnica a apărut din nevoia de a depăşi diferențele de paradigma dintre modelul orientat pe obiecte şi modelul relational.
- Am folosit Hibernate, pentru usurinta sa, fără a implementa manual baza de date.

Proiectarea diagramelor:

• Am folosit StarUML la proiectarea diagramelor pentru usurinta si multitudinea de avantaje ale programului.

GUI:

 Am folosit JavaFX pentru usurinta de folosire si combinarea cu CSS-ul pentru un design mai plăcut. Scene Builder îi foarte comod de implementat interfețe.

Diagrama cazurilor de utilizare:

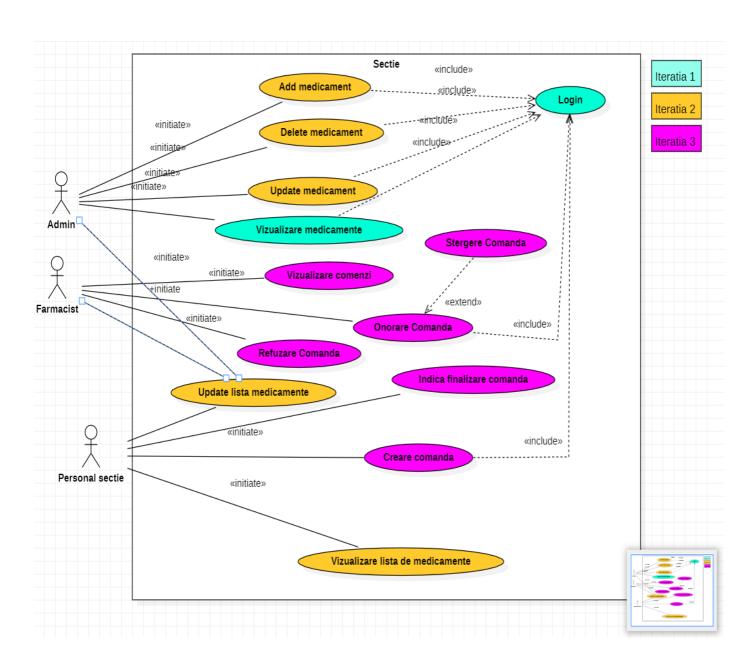


Diagrama de clase:

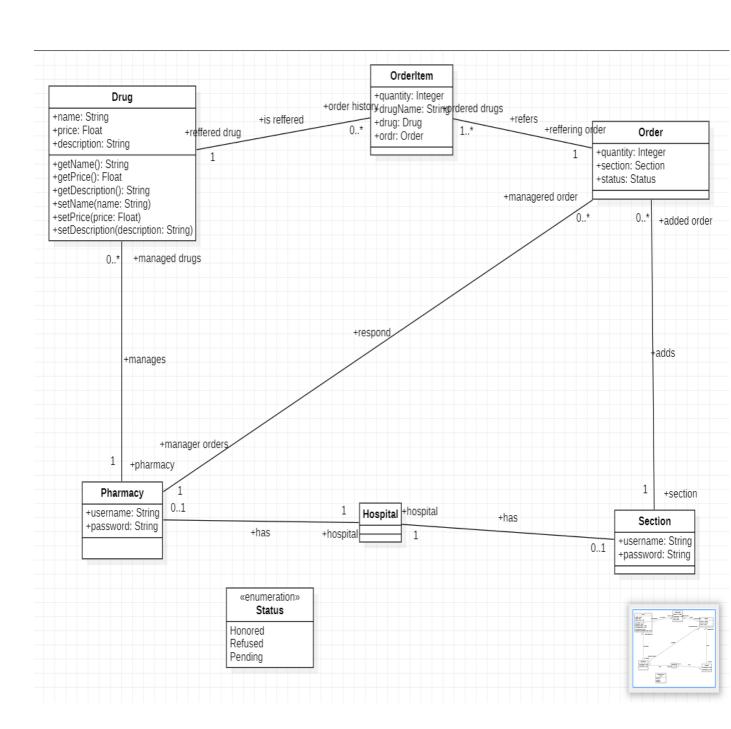
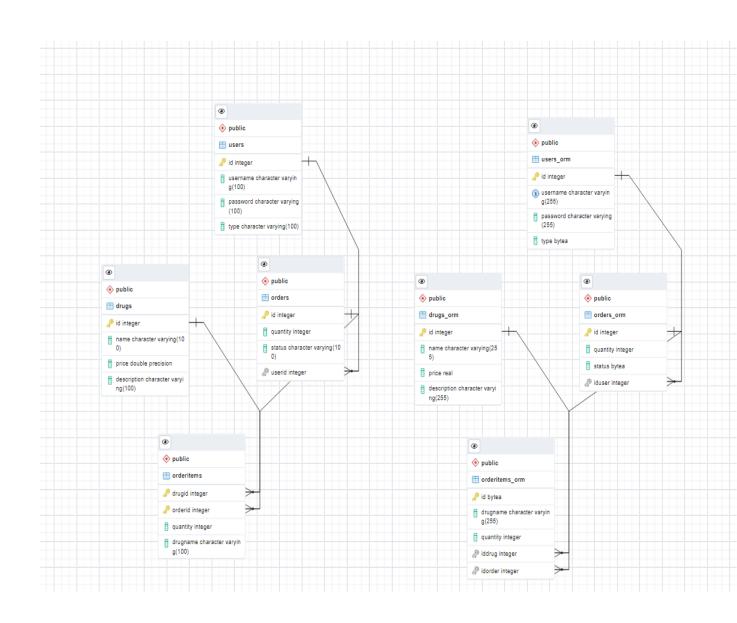
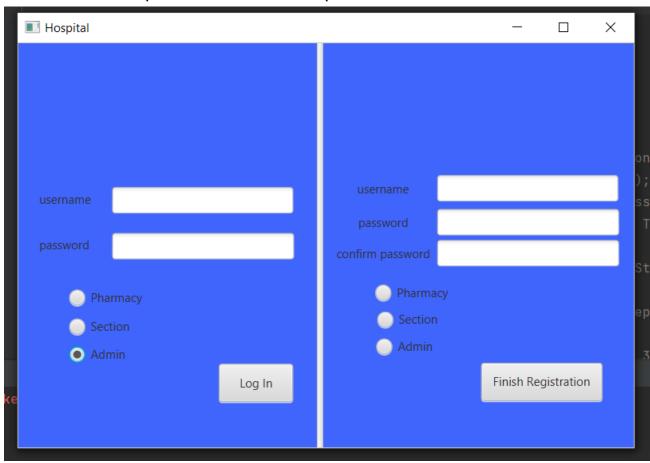


Diagrama bazei de date:



Tutorial

La deschiderea aplicatiei suntem intampinati de următoarea fereastra:

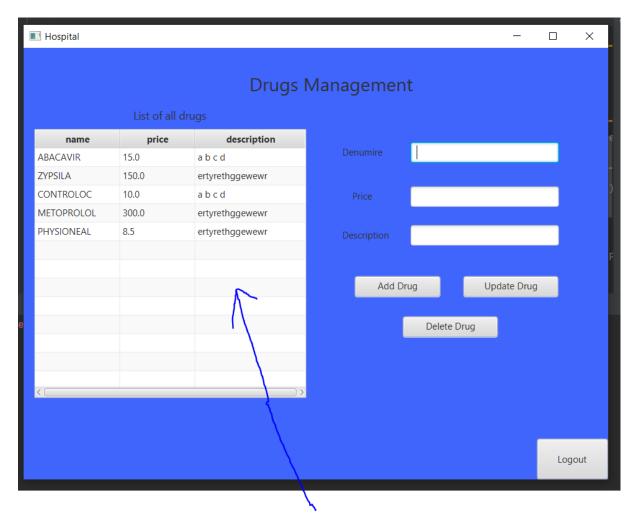


De aici ne putem crea un cont, completand textBox-urile din partea dreapta, alegand tipul de cont și apasand pe butonul "Finish Registration".

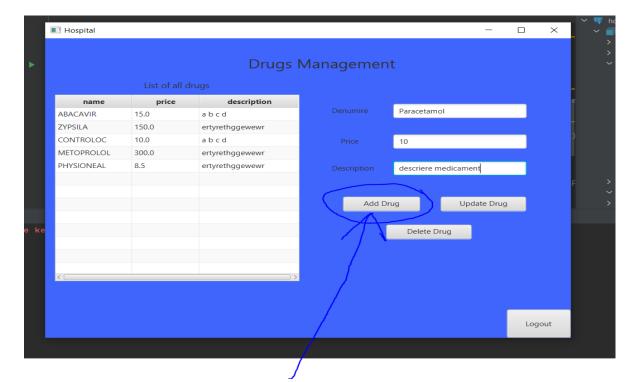
Sau ne putem loga, completand textBox-urile din partea stanga, alegand tipul contului și apasand pe butonul "Log In".

Admin

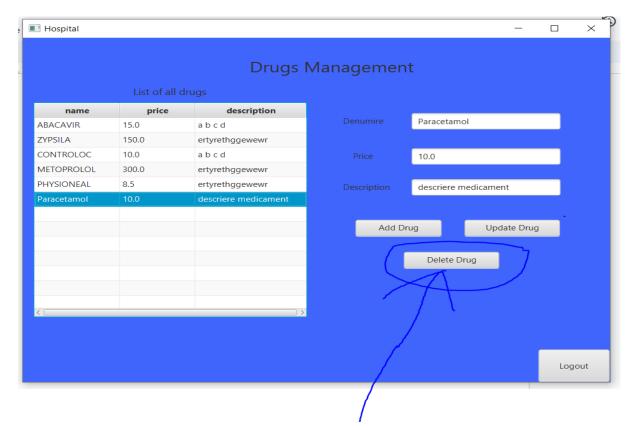
Odata logat ca Admin ni se va deschide urmatoarea fereastra:



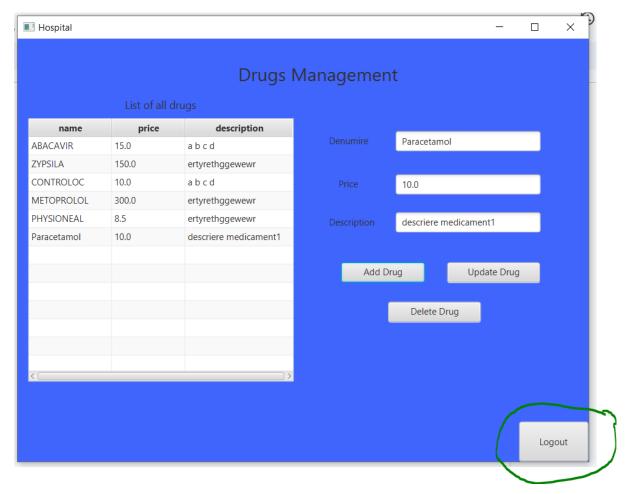
În care putem vedea toate medicamentele



Şi de unde putem adăuga



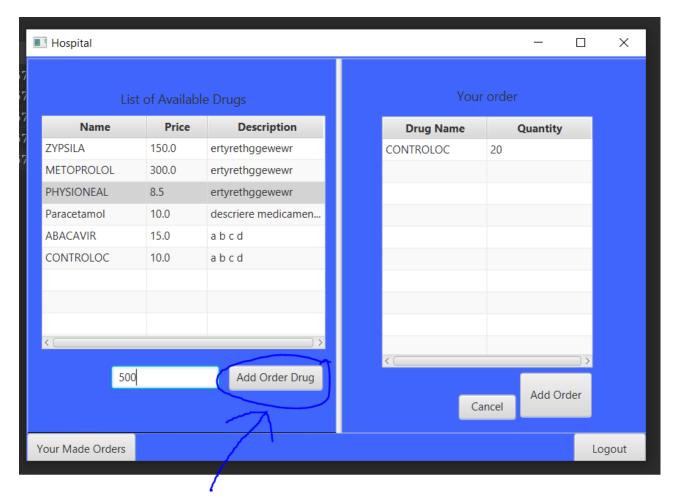
Putem șterge sau updata un medicament.



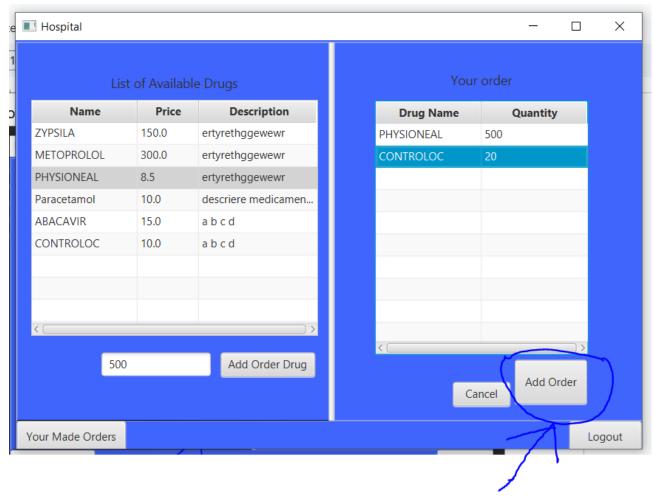
De asemenea putem să ieșim din cont apasand pe butonul Logout

Personal secție

Odata logat ca personal secție vom vedea in stanga o lista cu toate medicamentele iar, în dreapta o lista cu toate comenzile noastre :

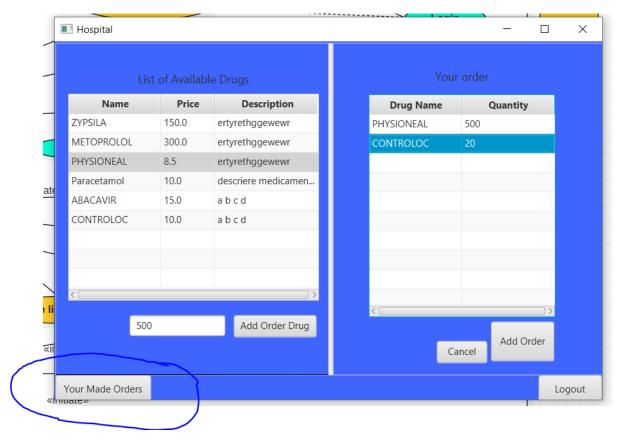


Putem adauga o nouă comanda selectand un medicament, alegand o cantitate și apasand pe butonul încercuit în imagine.

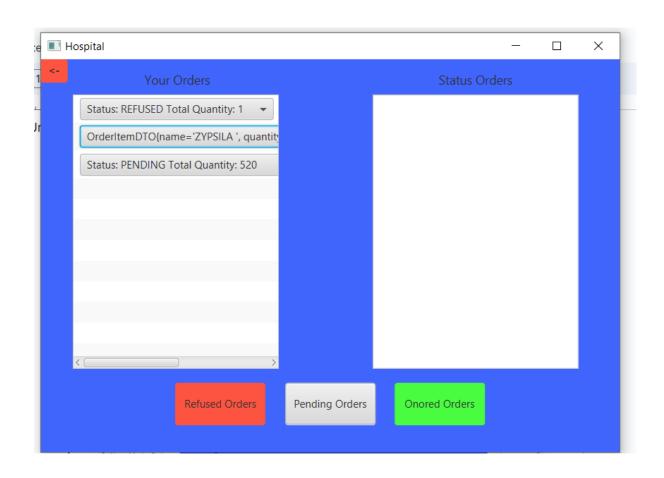


Putem apăsa pe butonul add order pentru a trimite comanda la farmacie.

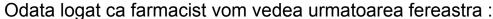
Sau pe cancel pentru a renunța la comanda.

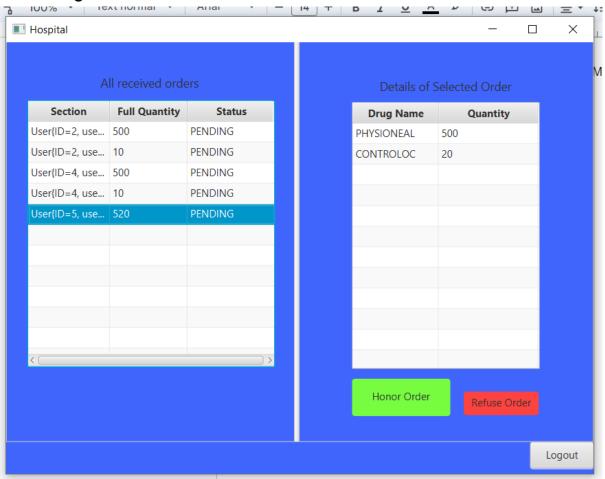


Putem apăsa pe butonul "Your Made Orders" pentru a vizualiza toate comenzile făcute de noi.



Farmacie





În lista din partea stanga apar toate comenzile iar, în partea dreapta vor apărea detaliile comenzii apasate.

Putem apăsa pe butonul verde pentru a onora comanda sau pe cel roșu pentru a o refuza.

În cele din urma putem apăsa pe log out pentru a ieși din aplicație.

Bibliografie

- Proiectul a fost dezvoltat sub îndrumarea şi ghidarea
 Prof. Sima loan.
- Derek Banas. 2013. Design Patterns Video Tutorial.
 https://www.youtube.com/playlist?list=PLF206E906175C7E07
- Bro Code. 2021. JavaFX GUI Full Course ...
 https://www.youtube.com/watch?v=9XJicRt_Fal&t=9526s&ab_cha
 nnel=BroCode
- Gayle Laakmann McDowell. 2008. Cracking the Coding Interview
- I would like to express my gratitude to Coding with John and their channel https://www.youtube.com/@CodingWithJohn, for their invaluable contribution to my in-depth knowledge of the java programming language.