

Программа заявок Tracker, состоит из 3-ох пакетов:

- **Veiw**;
- **Control**;
- **Model**.

В пакете **Veiw** находится класс **UIStart** с полем **userChoice** типа `int`. В классе находится метод **main**, который запускает программу, метод **userChoice**, который спрашивает у пользователя, какую операцию он хочет произвести и метод **descMenu**, который отображает пункты меню и их названия, например:

1. Добавить заявку.
2. Удалить заявку.
3. Редактировать заявку.
4. Показать заявки.

Когда пользователь заходит в пункт меню и производить действие, например добавил заявку, после этого отображается меню для того чтобы у пользователя была возможность выбрать то же или другое действие, а не запускать программу заново или выходить.

В пакете **Control** находятся класс **Tracker** с полем **items[]**: `Item` и **comments[]** : `Comments` и класс **Filter** с полем **sortitem[]** : `Item`. Класс **Tracker** служит для хранения заявок и выполнения операций с заявками. В классе реализованы такие методы:

- + **addItem**(items : `Item`) : `Item`;
- + **deleteItem**(choiceID : `int`) : `void`;
- + **edit**(items : `Item`, choiceID : `int`) : `Item`.
- + **addComments**(comments[] : `Comments`) : `Item`

В методе **addItem** производится добавление заявки, метод принимает массив тех значений которые возвращает класс **Item**, и записывает их в массив **items** метода **addItem**. После того как пользователь добавил заявку, вызывается метод **descMenu**, после чего отображаются пункты меню для дальнейших действий. В методе **deleteItem** удаляется заявка выбрана пользователем. Метод **deleteItem** принимает параметр **choiceID**, это и есть

выбор пользователя, пользователь выбирает ID заявки типа int. В методе edit, можно изменить заявку. Метод принимает выбор ID заявки которую пользователь хочет изменить и массив в котором эта заявка будет изменена. В этом методе пользователь выбирает какой именно параметр заявки изменить, после чего набирает текст и то что он написал сохраняется в этой заявке, после чего вызывается метод **descMenu**, после чего отображаются пункты меню для дальнейших действий. Метод **addComments** служит для реализации добавления комментариев в массив comments[] и помещать его в массив items к конкретному элементу конкретного объекта, например чтобы это выглядело таким образом:

Пример заявки с комментариями.

ID – поле <i>muna int</i> генерируем сами	Name – поле типа String	Description – поле <i>muna String</i>	Create Data – поле <i>long</i> <i>muna Data</i>	Comments – это <i>массив comments[]</i>
1	Task	Create working table	20.11.2016	Please add second floor for printer
				Sorry, but I forget about drawer, do it 8 for me for both side of table
				Thanks! The table is pretty good.
2	Bug	You forget one thing. I wanted to have a place for my own external hard drive.	22.11.2016	Fix it please in 2 days
				Thanks! Its very handle.

В пакете **model** находятся классы: **Item**, **Task**, **Bug**, **Comments**. **Task** и **Bug** служат для того чтобы можно было разделить типы заявок и создавать в массиве объект одного из этих типов, например **tracker.Items[i] = new Task()** и если в будущем надо будет добавить тип заявки, можно будет просто создать класс такого типа и его использовать. В этих методах переопределяется конструктор, чтобы не возникало ошибок при наследовании от класса **Item**. В **Item** находится свои **конструкторы** и **геттеры** которые возвращают значения полей которые получает класс **Tracker** и сохраняет их в массив **Item**. В классе **Comments** находится геттер **getComments()** который возвращает комментарий пользователя и конструктор.