

Hutsuliak Viktor

GameVoice

Zamer:

Hlasovanie o najlepšiu hru v rôznych kategóriách: Hráči môžu hlasovať za najlepšiu hru roka, najlepšiu hru v určitom žánri.

Hlasovanie v kategóriách:

- Najlepšia hra roka.
- Najlepšia hra v určitom žánri

Vytvorenie hlasu:

- Používatelia si môžu prezerať dostupné kategórie hlasovania a vybrať si tie, do ktorých sa chcú zapojiť.
- Hráči si môžu pozrieť zoznam hier v jednotlivých kategóriách a hlasovať za svoje obľúbené možnosti.

Správa hlasovania:

- Zhromažďovanie a spracovanie hlasov v systéme.
- Kontroluje legitímnosť hlasov a obmedzuje počet hlasov na jedného používateľa.

Analýza výsledkov:

- Po ukončení hlasovania môže systém analyzovať výsledky a určiť víťazov v jednotlivých kategóriách.
- Zobrazenie výsledkov hlasovania pre hráčov a verejné vyhlásenie víťazov.

Správa používateľov:

- Systém na overovanie a registráciu používateľov, ktorí sa chcú zúčastniť na hlasovaní.
- Možnosť opravy hlasov pred skončením obdobia hlasovania.

Diagram:

Hlavné triedy v projekte sú:

Hlavné triedy v projekte sú:

MainLogic - obsahuje hlavnú logiku pre prácu s údajmi v projekte

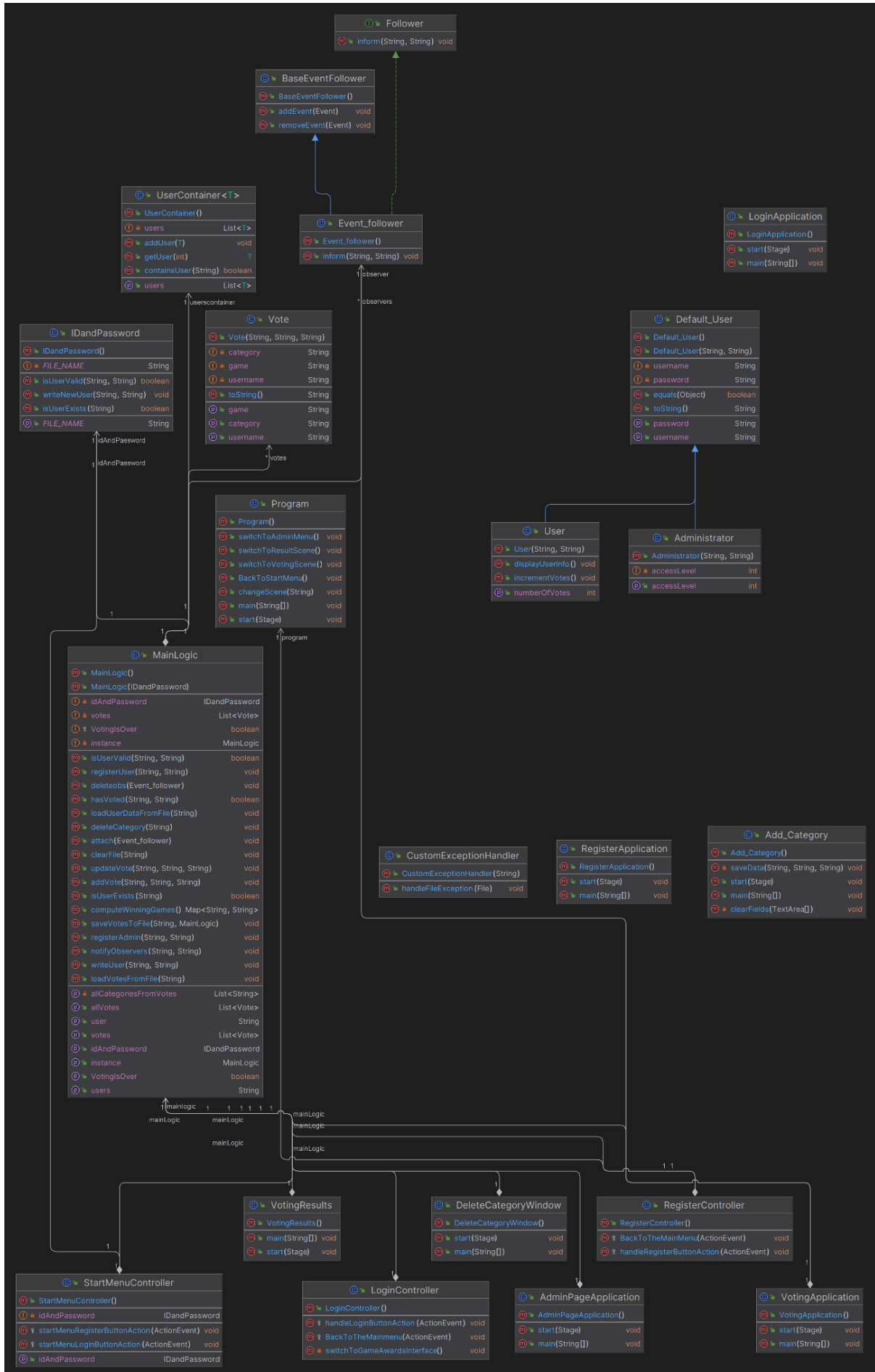
RegisterApplication, LoginApplication, Program - vytvárajú grafické rozhranie (View)

RegisterController, LoginController, StartMenuController - komunikujú s View a hlavnou logikou aplikácie ich spojením

Vote - ukladá hlasové údaje na ďalšie použitie

Default_User - vytvárajú sa z neho používatelia a administrátori v aplikácii

IDandPassword - ukladá údaje o používateľoch samostatne v txt súbore



Kritéria hodnotenia:

Hlavné kritériá:

Medzi hlavné kritériá patrí, že program spĺňa úlohu a cieľ projektu, má aspoň jedné dedenie a polymorfizmus, používa rozhrania, zapuzdrenie a agregáciu. Kód je usporiadaný do 3 balíkov. Logika programu je oddelená od používateľského rozhrania.

Ďalšie kritériá:

Z ďalších kritérií project ma:

- použitie návrhových vzorov okrem návrhového vzoru Singleton

Aplikácia má Observer a trestná časť aplikácie je MVC. Ako príklad možno uviesť, že MainLogic je Model, LoginApplication je View, LoginController je Controller a to isté platí pre RegisterApplication a RegisterController. Ale VotingApplication, VotingResults a ďalšie už majú View a Controller spolu.

- ošetrenie mimoriadnych stavov prostredníctvom vlastných výnimiek

Program má spracovanie mimoriadnych udalostí pomocou triedy CustomExceptionHandler

- poskytnutie grafického používateľského rozhrania oddelene od aplikačnej logiky a s aspoň časťou spracovateľov udalostí (handlers) vytvorenou manuálne

Program je rozdelený na hlavnú logiku práce s údajmi a grafické používateľské rozhranie

- použitie generickosti vo vlastných triedach

Aplikácia využíva generickosť v triede UserContainer, ktorá sa používa ako kontajner na ukladanie používateľov a administrátorov

- explicitné použitie RTTI

Program má minimálne použitie RTTI v triede UserContainer vo funkcii containsUser() na kontrolu, či sú používatelia v poli

- použitie lambda výrazov alebo referencií na metódy

Program používa lambda výrazy v triede MainLogic, konkrétne funkcie isUserExists a notifyObservers

- použitie serializácie

Program používa serializáciu. Správca môže uložiť hlasy používateľov a načítať ich do programu pri ďalšom spustení aplikácie.

Zoznam hlavných verzií programu odovzdaných do GitHub:

Projekt má len dve verzie, jedna bola predložená ako "Pracovná verzia programu" a druhá je teraz konečnou verziou projektu.

V prvej verzii bol položený základ s registráciou a prihlásením používateľa alebo administrátora, možnosťou hlasovať za hru v určitom žánri a možnosťou administrátora pridať novú kategóriu na hlasovanie.

Vo finálnej verzii boli pridané hlavne funkcie pre administrátora. Okrem pridávania kategórií ich teraz administrátor môže aj odstraňovať. Bola pridaná možnosť ukladať a nahrávať hlasovania do/z súboru a tento súbor vymazať. Administrátor dostal aj možnosť ukončiť hlasovanie. Po ukončení hlasovania sa teraz používateľovi pri prihlásení zobrazia výsledky hlasovania.