

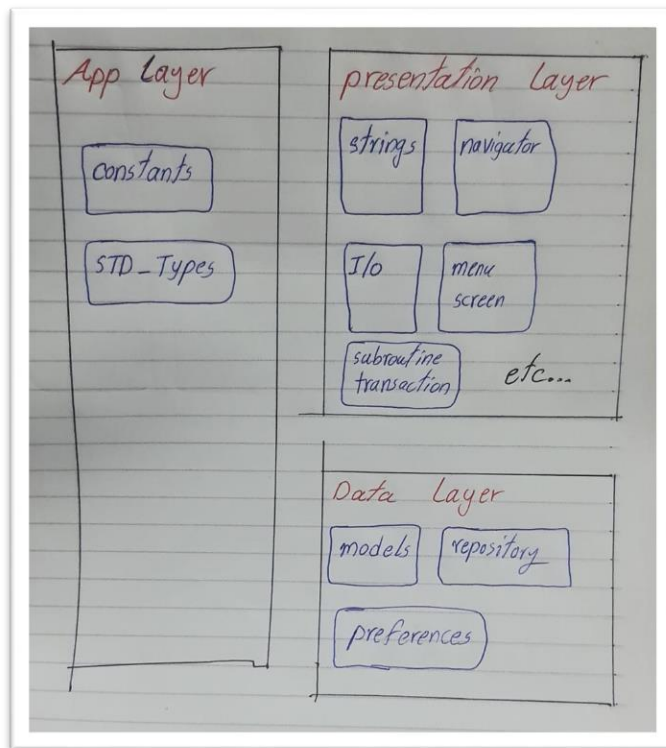
## BANK MANAGEMENT SYSTEM, TEAM D

زي ما اتفقنا , يفضل اننا نعمل arch للمشروع و بلاش يبقي في ملف واحد ليه؟  
لان دا بيخلي المشروع reusable بمعني اننا ممكن نستخدم نفس ملفات المشروع في ملف  
تاني في المستقبل

و بيسهل عملية ال debugging لو في error

و بيقلل اعتماد ال component علي بعض , بمعني مش كل ما تيجي تغير كود في  
function تلاقي باقي ال functions ضربت

دي التقسيمة اللي هنعملها



المشروع هيكون عبارة عن 3 حجات

- APP
- DATA
- PRESENTATION

Presentation

هيكون فيها كل الاكواد الخاصة ب  
print , scanf

و أي حاجة متعلقة بالمستخدم

Data

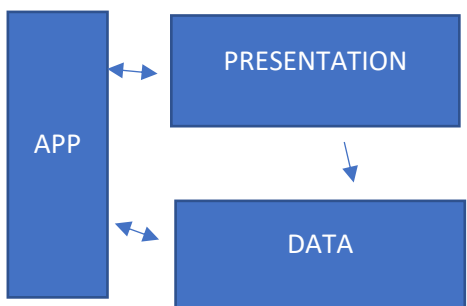
هيكون فيها الكود الخاص بقراءة text files و معالجة الداتا و function بتاع الإيداع و  
السحب و اللوجيك الخاص ب قاعدة بيانات البنك زي create read update delete

و هيكون فيها ال structs

APP

فيها أي اكود عامة زي typedef و u8,u32 و غيره

تاني حاجة ف التقسيمة



كل layer تقدر تكلم ال layer اللي تحتها او اللي جمبها بس متقدرش تكلم اللي فوقها

بمعني presentation تقدر تكلم ال data و ال app

و data متقدرش تكلم ال presentation بس تقدر تكلم ال app

كل layer هيكون فيها شوية ملفات و كل ملف هيكون ماسك وظيفة معينة

## Presentation

Strings هيكون فيه كل النصوص المتعلقة بالبرنامج و المسئول عن الترجمة en , ar

i/o هيكون مسئول عن عمليات الادخال و الإخراج من المستخدم

و التطبيق هنقسمه لصفحات بحيث صفحة ل transaction و صفحة ل create account

و كل الصفحات اللي في flow chart

و عشان ننظم الانتقال من بين الصفحات دي هنستخدم navigator بحيث نقدر نقول للمستخدم مثلا للرجوع للصفحة السابقة اضغط 0 و ال navigator هيكون مراقب المستخدم في انهي صفحة و عارف الصفحة اللي قبلها

## APP

Std types دا هنعط فيها ال typedef زي ال

```
typedef unsigned char u8;
```

```
typedef signed char s8;
```

و الملف انا كتبت الكود بتاعه خلاص

طب ليه الملف دا مهم ؟

هنقابله ف الامبدد كثير

بيختصر جامد يعني بدل ما تكتب unsigned long long تكتب u32

و كمان ممكن تزود data type ال Boolean و string

## Constants

هنعط فيه أي ثوابت عندنا في المشروع

زي عدد خانات الباسورد اللي المستخدم المفروض يدخلها مثلا

```
#define PASS_LENGTH 8
```

و هكذا بقي

## DATA

أولا ملف ال model هيكون فيه ال structs بتاعتنا

مثلا

```
Struct User {str name; str password; int age; int money;}
```

و لو في أي structs تانية برضوا هنحطها هنا

ملف ال preferences

دا ملف هيتعامل مع ال text files بشكل مباشر

هو المسئول عن عمليات ال read write الخاصة ب ال text files

مثلا يحفظ int array في text باسم my\_nums.txt

او يحفظ string array في text باسم my\_s.txt

و تقول له روح هات لي ال array اللي في ملف my\_s.txt

انا كتبت الكود بتاع الملف دا برضوا

تالت حاجة ال repository

دي بقي هيكون فيها اللوجيك بتاع قاعدة بيانات البنك مثلا

- Create account

- Delete

- Update info

- Get account list

خليكوا فاكيرين ال repository ملهاش علاقة مع ال text files مباشر

ال repository تروح تكلم ال preference اللي انا قلت عليها فوق و ال preference

هي اللي تروح تتعامل مع ال text

طب ازاى هنحط ال layers فى المشروع بتاعنا ؟

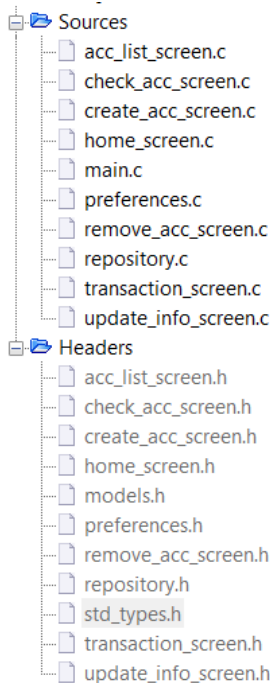
هي في الأول و الآخر شوية ملفات

اللي بيكتب الكود بقي يكون ملتزم بالتقسيمه يعني

اللي بيكتب كود في ال data layer ملوش أي علاقة ب presentation layer

كل حاجة مني اللي انا قلتها فوق هتكون ليها ملفين واحد header و واحد source

بس كدا



دي ملفات المشروع

انا شيلت الحاجات اللي مش مهمة زي strings navigator i/o

هي تبان ان الملفات كثير اه

بس صدقوني

الملفات مش هتكون ملعبكة علي بعض

كل ملف هتكون عارف دوره ايه ف المشروع