

מבנה ותיעוד

מרכיב המבנה בציון סעיף זה מתייחס לחלוקת הקוד ל-Packages - בהתאם למודל שהוגש במטלה 2:

• יש לציין במפורש במלל האם נוספו שינויי מבנה בקוד ביחס למודל Diagram Package שהוגש במטלה 2 או לא. אם יש שינויים, יש להצביע עליהם ולתאר במלל מהם השינויים - תוך התייחסות פרטנית לשמות ה-packages - וה-class שמומשו בקוד

תשובה:

בהסתכלות חוזרת על מבנה ה-package שתכננו, ניתן להבין מיד כי נעשו כמה שינויים במהלך העבודה על הפרויקט ומימושו בקוד.

ניתן להסתכל על הפרויקט כולו כשני חלקים עיקריים – צד שרת (סרבר), צד לקוח (קליינט).

בנוסף במימוש הפרויקט הסופי קיים חלק שמהווה מרכיבים משותפים לשני צדדי המערכת (קליינט-סרבר). חלק זה נקרא shared ובו מחלקות ה-entities וה-controllers שלהם, ועוד.

בנוסף נעשה פרויקט שימוש חוזר במרכיבי קוד מוכנים ומוכרים כמו ב-framework OCSF אותו למימוש תצורת שרת – לקוח, דרייבר לעבודה עם MySQL דרך שפת java, JDBC וכו'.

עיקר מבנה ותוכן ה-package נותן בתוצר הסופי כפי שתכננו מלכתחילה, הפרויקט תוכן ועוצב על פי תבנית עיצוב ECB ולכן יש לנו package בשם entities, Package בשם controllers, ו-package בשם gui אשר מהווה את מרכיב ה-Boundary.

המימוש הפרויקט נעשה שימוש נרחב בקבצי fxml אותם יצרנו באמצעות תוכנה SceneBuilder וכן קבצי CSS המשמשים לעיצוב המסכים והקומפוננטות FX. עבור מרכיבי אלו, יצרנו package נפרד בשם fxml לשם נוחות, הן בצד שרת והן בצד לקוח.

במרכיב המשותף במערכת (shared) הוספנו package שאינו נכלל בתכנון הראשוני של המערכת.

משמעותו של ה-package הנ"ל הוא תקשורת בין השרת ללקוח ולהיפך – זאת נעשה באמצעות מחלקת Msg ייעודית אשר מימשנו כך ש-object מסוגיה יכללו את כל המרכיבים שברצוננו על ציר התקשורת שבין הסרבר והקליינט.