

```

class LibraryManagement { //Ana class

    void main(String[] args); //main fonksiyonu

    boolean controlRecords(String Name, String Pass, String Type); // login için kişi kaydı kontrol eder
    kayıt mevcutsa true değilse false döner

    void addRecords(String Name, String Pass, String Type); //Add şifre ve kullanıcı tipini alır dosyaya
    kayıt ekler

}

class Books { //kitap sınıfı

    void addBooks(); // Kütüphaneye kitap ekleme fonksiyonu

    void bookList(); //Kitap listesini yazdırır

    boolean bookAuth(String BOOK); //kişiye kitap ödünç vermek için istenen kitabın kütüphanede olup
    olmadığını doğrular varsa true yoksa false döner

}

class Human { //Personel ve User classlarının subclassı

}

class Personal extends Human { //personel sınıfı

    void personalMain(); //personel ana ekranı fonksiyonu

}

class User extends Human { //kullanıcı sınıfı

    void userMain(); //kullanıcı ana ekranı fonksiyonu

    boolean Auth(String NAME); //aldığı ismi kişi listesinde ve user olarak doğrularsa true döner aksi
    halde false

    void KayitEkle(); //Contacts dosyasına ödünç alan kişinin ismi ve alınan kitabın ismini ekler

}

```

```

LibraryManagement.java //Java programı

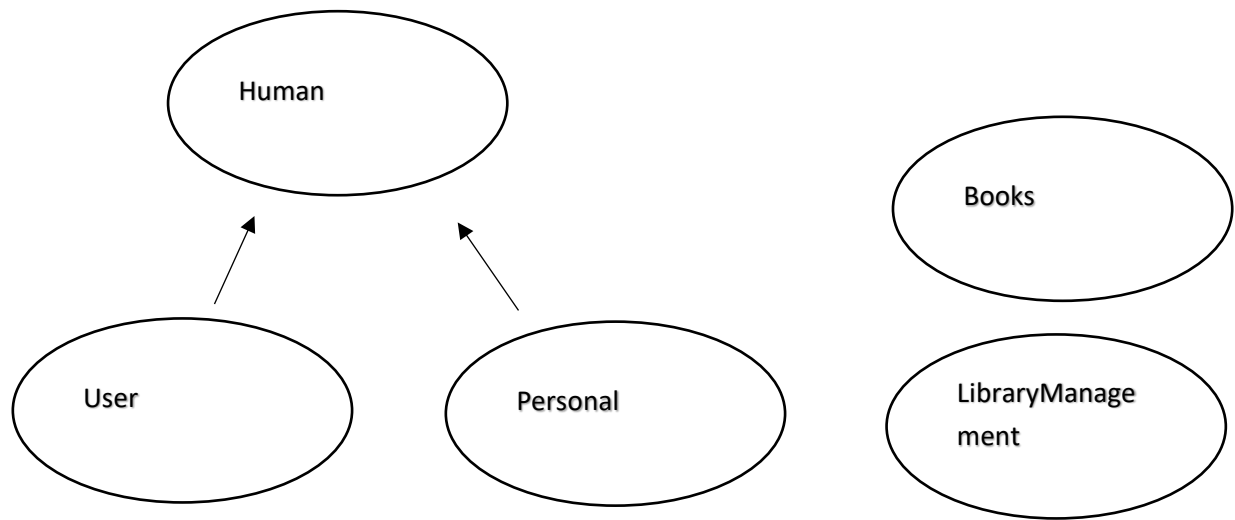
humans.txt //kişi listesini tutan dosya

books.txt //kitap listesini tutan dosya

contacts.txt //ödünç tablosunu tutan dosya

```

## UML DIAGRAM



Mehmed Emirhan Amaç - 170420517