

پروژه پیشرفته
مدیریت مهد کودک

نویسنده گزارشکار
اسماء چگنی

شماره دانشجویی
۹۹۱۲۳۵۸۰۱۵

فاز چهارم مربوط به بخش گرافیکی پروژه می باشد.

برای قسمت گرافیکی پروژه از فریمورک کیوت Qt استفاده شده است.

کلاسی به نام Handler تعریف شده است. که ارتباط بین کیوت و سی پی پی را برقرار می کند.

در این کلاس توابعی تعریف شده اند که با رخ دادن event در قسمت گرافیکی هرکدام فراخوانی میشوند. و اطلاعات لازم را دریافت کرده و به توابع سی پی پی پاس میدهند. در بدنه ی این توابع ، توابع سی پی پی فراخوانی شده اند که بدین ترتیب و با استفاده از مفهومی در کیوت به نام سیگنال و اسلات ارتباط بین سی پی پی و کیوت برقرار شده است.

بعضی از توابع سی پی پی بر حسب نیاز دچار تغییراتی شده اند. البته عملکرد و کاربرد توابع تغییری نکرده است. صرفا پروتوتایپ توابع تعریف شده است که برای دریافت اطلاعات بوده است.

در ادامه به توضیح ظاهر برنامه می پردازم.

كلاس Handler

```
#include "handler.h"
#include<fstream>
Handler::Handler(QObject *parent) : QObject(parent)
{
    Child ch(login.getFirstName(),0);
    ch.readFromFile();
    setnum\ (ch.getNum\());
    setnumʹ (ch.getNumʹ());
}
//-----
//-----
void Handler::loginUser(QString username,QString password)
{
    switch (login.searchUser(username.toStdString(),password.toStdString()) )
    {
        case MANAGER:
        {
            emit manager();
            Manager manager(login.getFirstName(),login.getLastName());

            break;
        }
        case TEACHER:
        {
            emit teacher();

            break;
        }
        case CHILD:
        {
            emit child();
            break;
        }
        case UNDEFINED_USER:
        {
            emit unknown();
            break;
        }
    }
}
//-----
//-----
void Handler::userteacher(QString num\,QString numʹ)
{
    Teacher teacher(login.getFirstName(),login.getLastName());
    int answer=num\().toInt()+numʹ().toInt();
    try {
        teacher.writeToFile(num\().toStdString(),numʹ().toStdString(),answer);
        emit correcthomework();
    } catch (...) {
        emit wronghomewotk();
    }
}
```

```

    }

}
//-----
//-----
void Handler::doHomework(QString answer)
{
    Child ch(login.getFirstName(), 0);
    ch.readFromFile();
    try {
        ch.doHomework(answer.toInt());
        emit correctdohomework();
    } catch (...) {
        emit wrongdohomework();
    }
}

//-----
//-----
void Handler::setnum\ (int n\ )
{
    this->n\=n\;
}
//-----
//-----
void Handler::setnum¥ (int n¥ )
{
    this->n¥=n¥;
}
//-----
//-----
int Handler::getnum\ ()
{
    Child ch(login.getFirstName(), 0);
    ch.readFromFile();
    setnum\ (ch.getNum\ ());
    return this->n\;
}
//-----
//-----
int Handler::getnum¥ ()
{
    Child ch(login.getFirstName(), 0);
    ch.readFromFile();
    setnum¥ (ch.getNum¥ ());
    return this->n¥;
}
//-----
//-----
void Handler::game (int num\ ,int num¥ )
{
    Child child(login.getFirstName(), 0);
    try {
        child.playing(num\ ,num¥ );
        emit gameSuccessful();
    } catch (...) {

```

```

        emit gameUnsuccessful();
    }
}
//-----
//-----
void Handler::deleteuser(QString username)
{
    try {
        manage.deletePerson(username.toString());
        emit deleteSuccessful();

    } catch (...) {
        emit deleteUnsuccessful();
    }
}
//-----
//-----
void Handler::adduser(QString firstname, QString lastname, QString age, QString
username, QString password)
{
    try {

manage.addPerson(firstname.toString(), lastname.toString(), age.toInt(), u
sername.toString(), password.toString());
        emit addSuccessful();

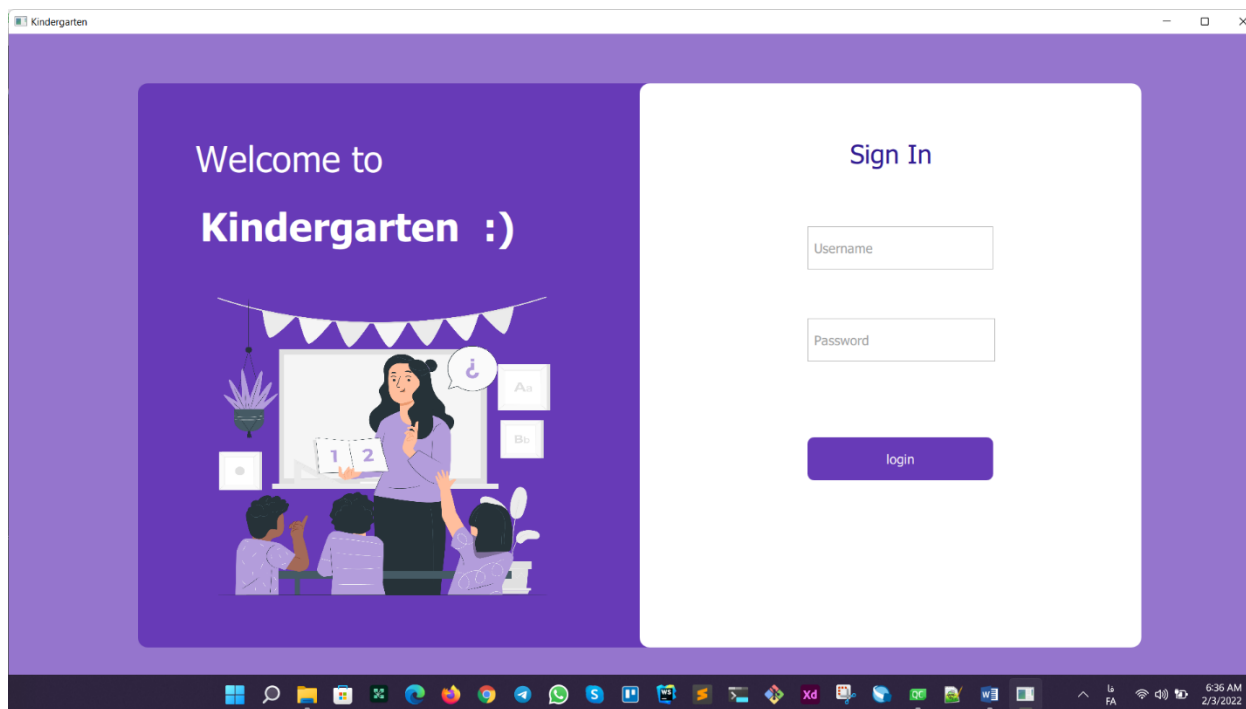
    } catch (...) {
        emit addUnsuccessful();

    }
}
//-----
//-----
void Handler::edituser(QString username, QString item, int selection)
{
    try {

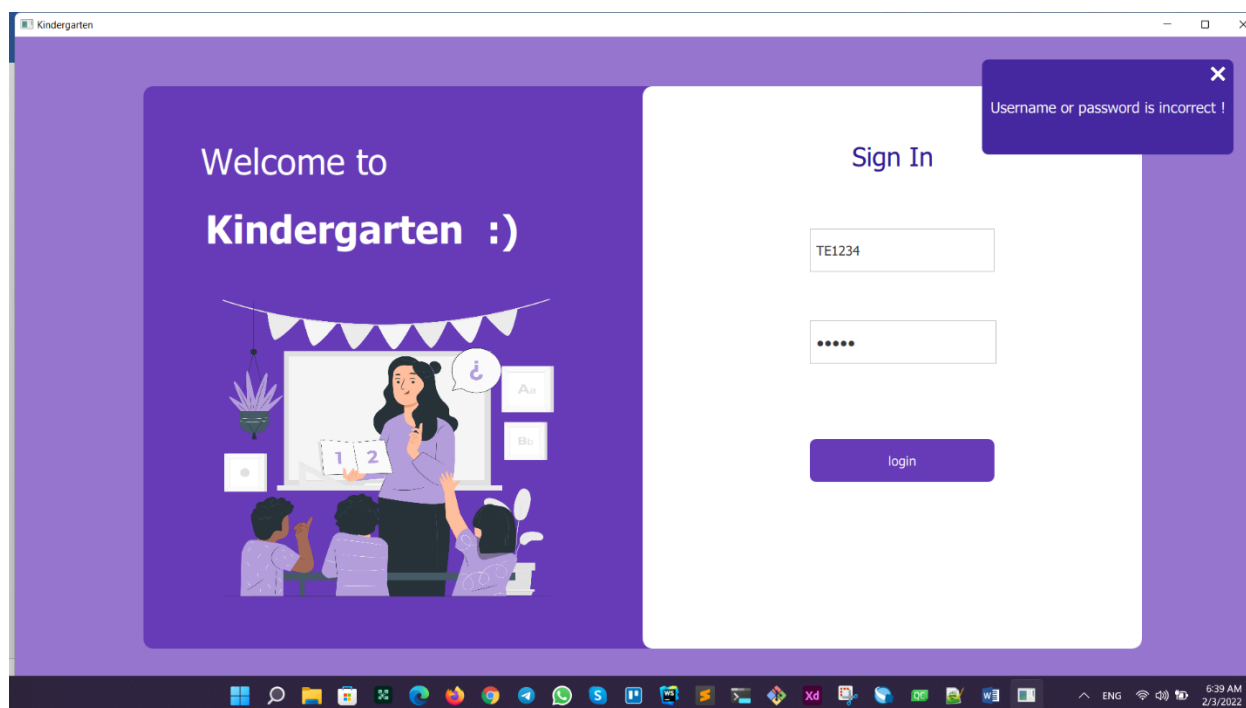
manage.editPerson(username.toString(), item.toString(), selection);
        emit editSuccessful();

    } catch (...) {
        emit editUnsuccessful();
    }
}
//-----
//-----

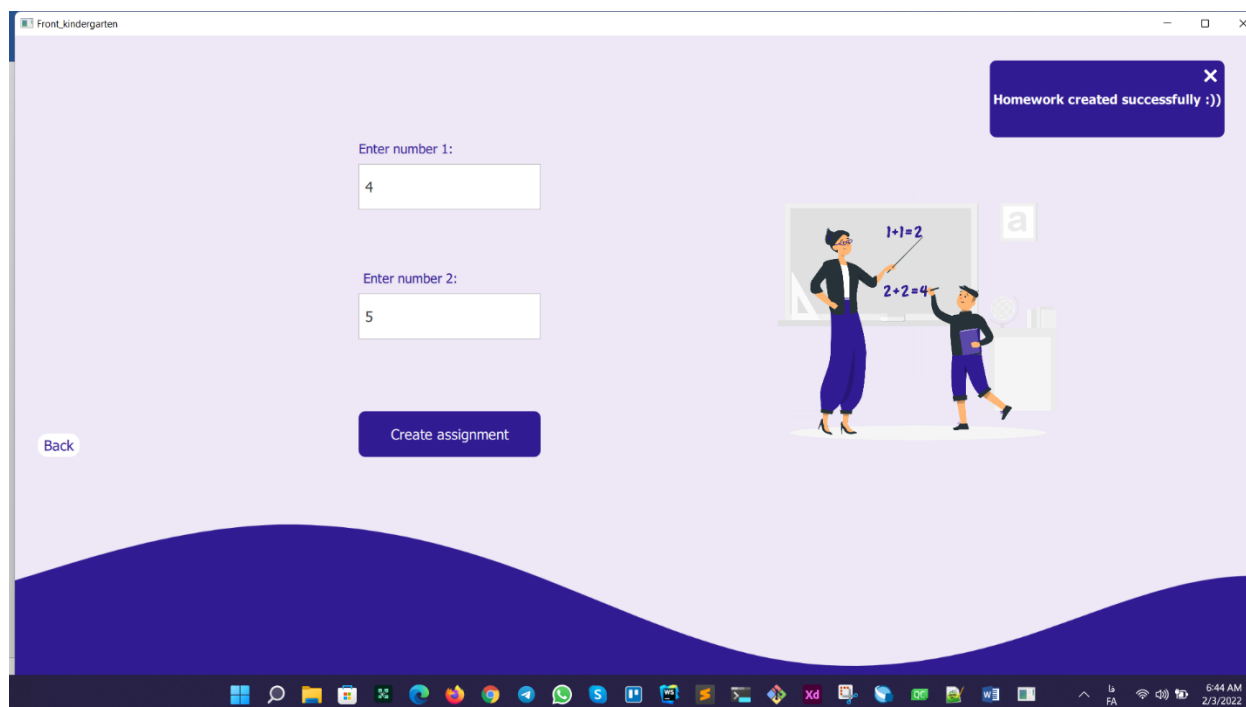
```



اولین صفحه برنامه بدین صورت است. که کاربر که شامل سه گروه می شود: معلم و مدیر و کودک، باوارد کردن یوزرنیم وپسورد خود می تواند وارد بخش مربوط به خودش شود. در صورتی که کاربر در برنامه شناخته شده نباشد پیغام زیر نمایش داده می شود:

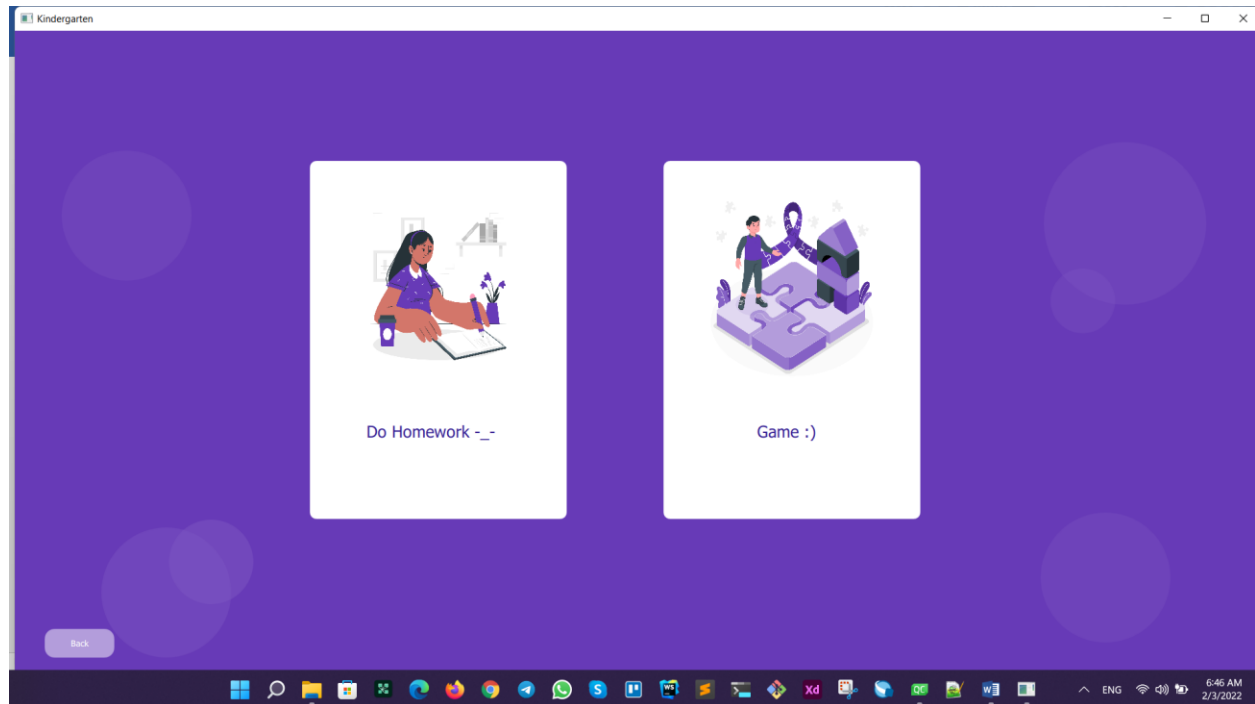


در صورتی که کاربر معلم باشد وارد صفحه زیر می شود در این بخش می تواند با وارد کردن دو عدد برای کودکان تکلیف ایجاد کند. که این دو عدد به همراه حاصل جمع شان در فایل ذخیره می شوند. با کلیک بر روی دکمه ی back در هر بخش از برنامه می توان به یک صفحه قبل باز گشت.

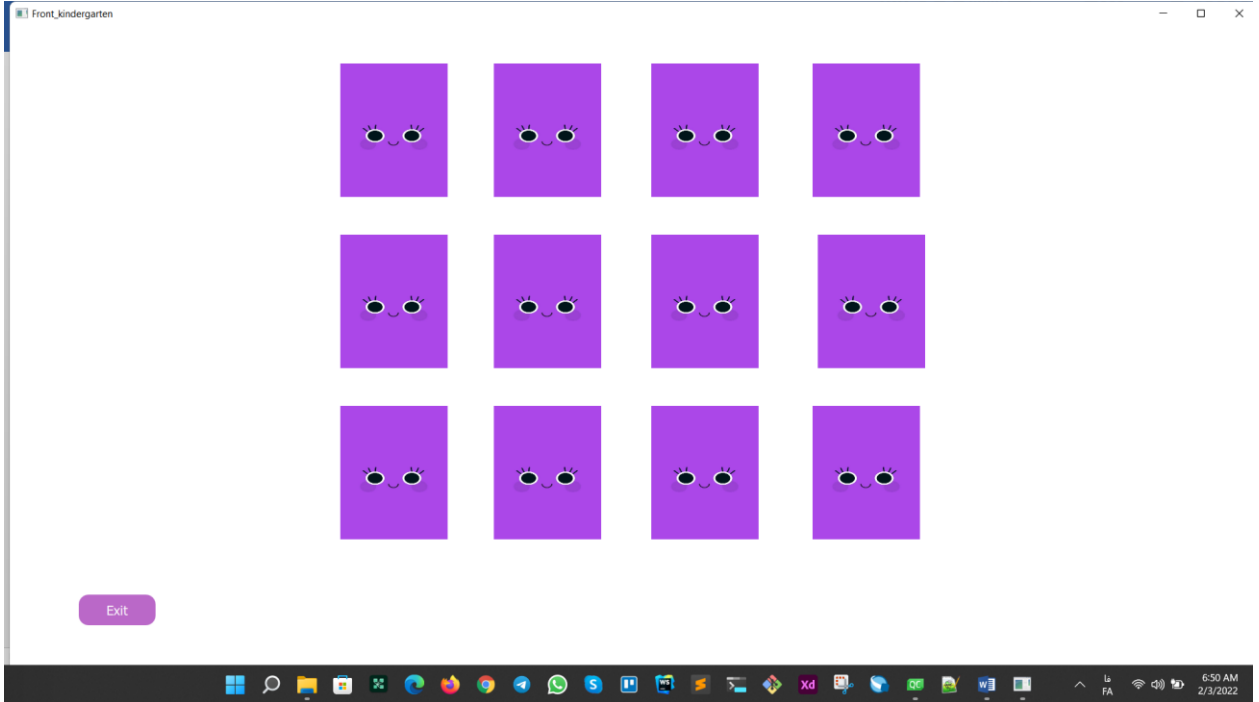


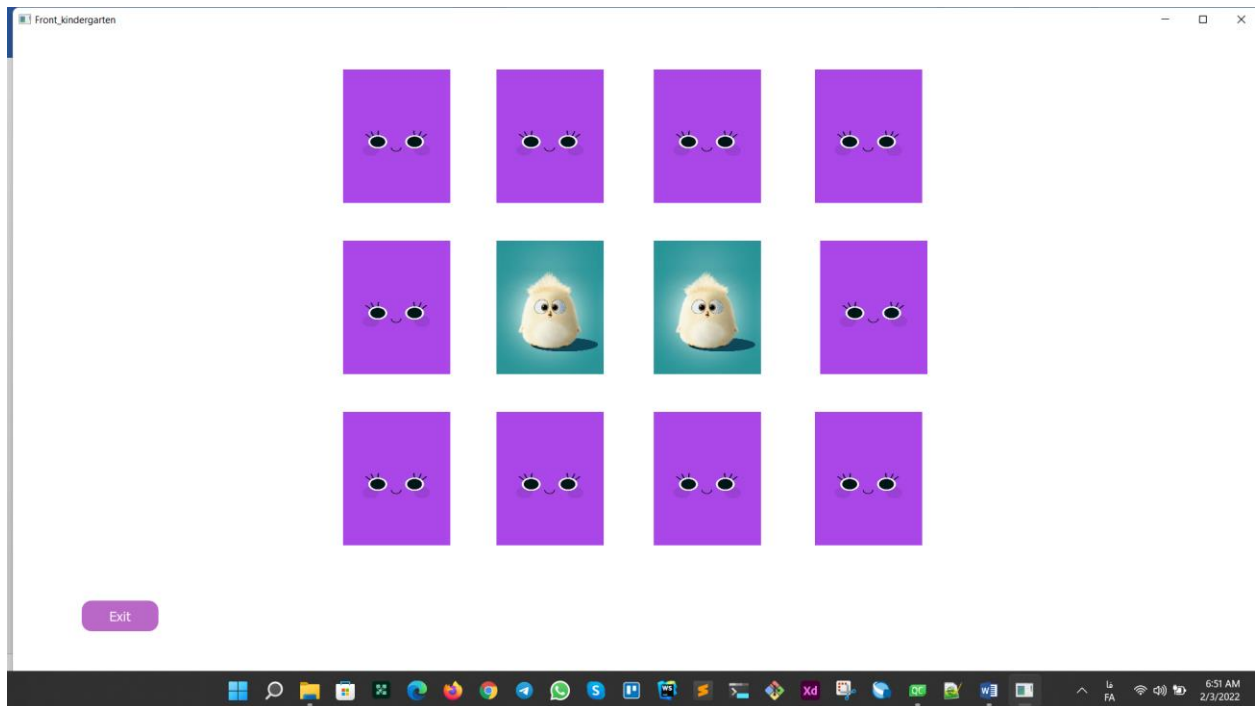
اگر مقادیر وارد شده معتبر باشند یا نباشند. با کلیک برای دکمه پیغام متناسب نمایش داده می شود.

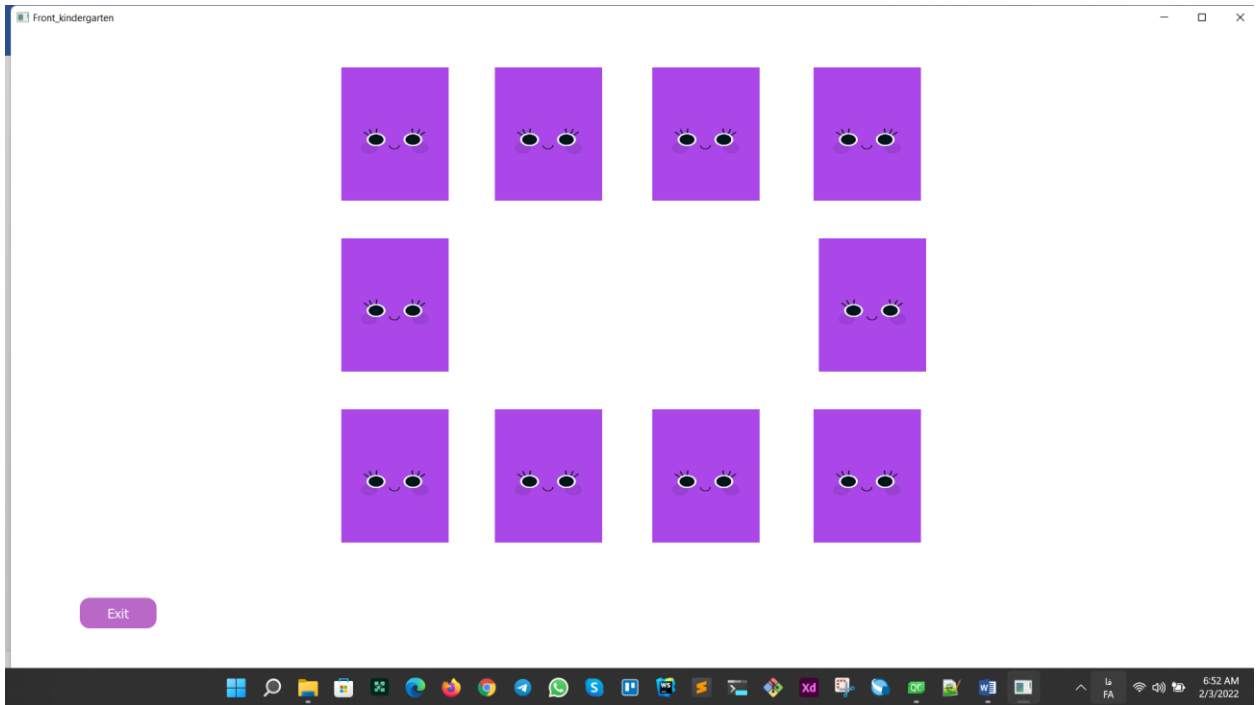
در صورتی که کاربر کودک باشد وارد صفحه زیر می شود وبا کلیک بر روی هرکدام می تواند وارد همان بخش شود.



در صورتی که وارد بخش بازی شود وارد صفحه زیر می شود وبا کلیک بر روی تصاویر اگر تصاویر انتخاب شده یکی باشند محو میشوند در غیر این صورت به حالت اول بر می گردند.

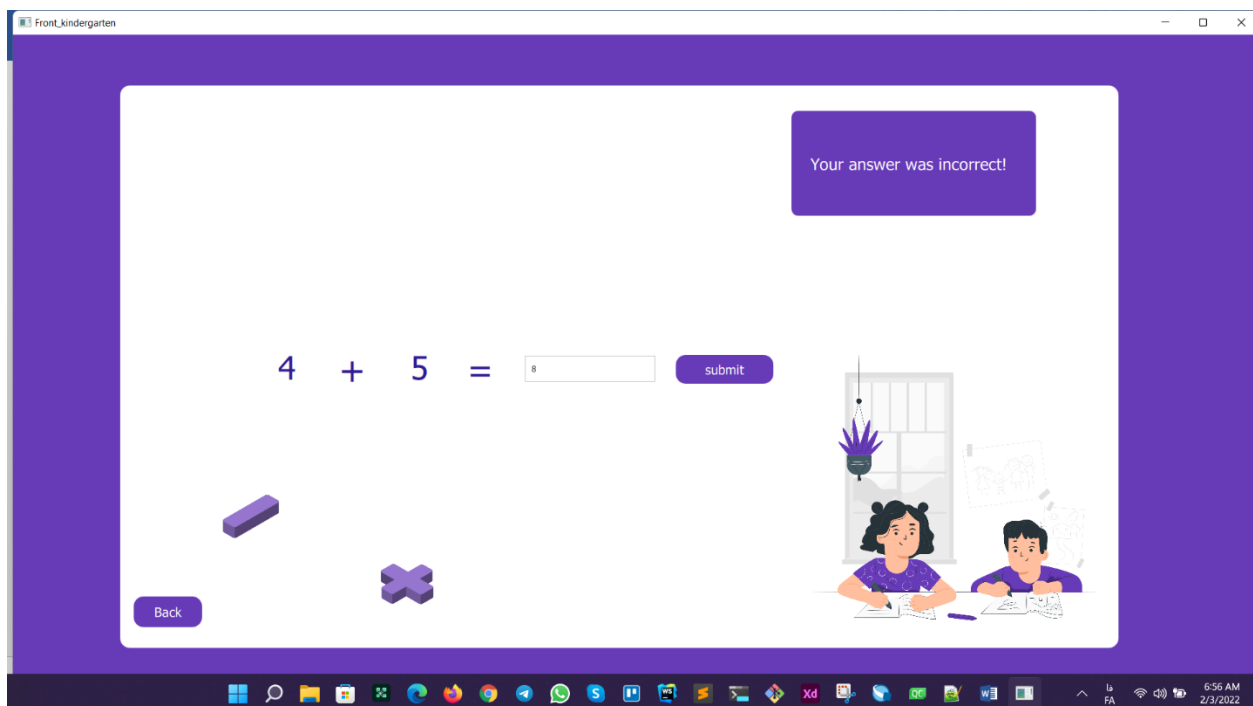
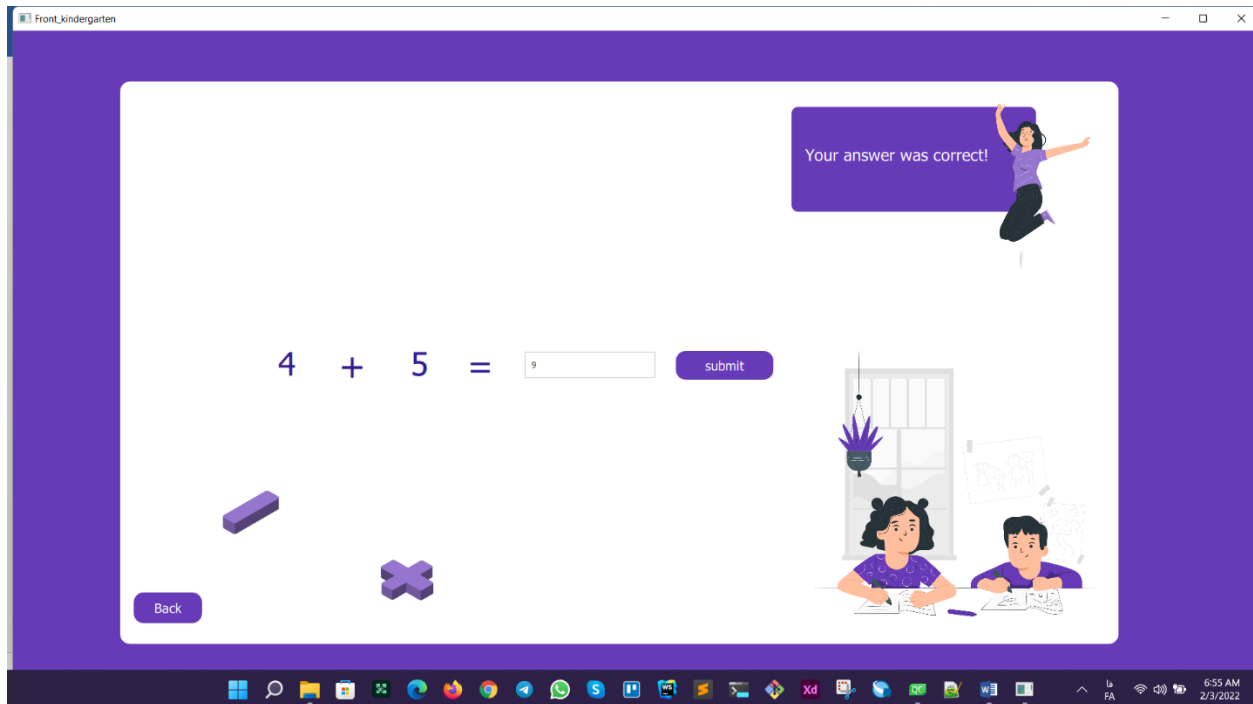






در صورتی که وارد بخش انجام تکلیف شود.

صفحه ی زیر نمایش داده می شود. و پس از ثبت پاسخ پیغامی نمایش داده می شود که نشان می دهد پاسخ او صحیح بوده است یا خیر.



در صورتی که کاربر مدیر باشد وارد صفحه ی زیر می شود وبا کلیک بر روی هرکدام از بخش های منو فرمی متناسب با آن نمایش داده می شود که موفقیت آمیز بودن یا نبودن عملیات پس از کلیک بر روی دکمه نشان داده می شود.

