

11625-16 Modulzáró „E” csoport

Rövid leírás

Készítsen alkalmazást Visual C# segítségével, mely egy alapvető számítógép konfigurációkat tud tárolni, kezelni. A feladat megoldáshoz Windows Forms GUI-t használjon!

Részletes leírás

Adatszerkezetek

- A programban **számítógépeket** tudunk tárolni, melyekhez **maximum 10 darab alkatrészt** tudunk bejegyezni, melyek a konfigurációt alkotják.
- Minden **Számítógépről** tudjuk a következőket:

Megnevezés	Típus	Módosítható	Feltétel	Mértékegység
Konfiguráció neve	szöveg	nem	nem lehet üres	-
Operációs rendszer	felsorolás	igen	{Windows, Linux, MacOS}	-
Tulajdonos neve	szöveg	igen	nem lehet üres	-
Gamer konfiguráció	logikai	igen	-	-
Alkatrészek	Alkatrész adatszerkezet	nem	-	-

- Minden **Alkatrésze**ről tudjuk a következőket:

Megnevezés	Típus	Módosítható	Feltétel	Mértékegység
Megnevezés	szöveg	nem	nem lehet üres	-
Gyártó	szöveg	nem	nem lehet üres	-
Ár	szám	nem	minimum 100	Forint
Darab	szám	igen	minimum 1	darab

Funkcionalitás

- Biztosítsa, hogy minden **Számítógép** rendelkezzen egy konfiguráció ár számító funkcióval, mely a benne található **Alkatrészek** összesített ára és darabszáma alapján kerüljön kiszámításra!
 - o Oldja meg, hogy amennyiben a **Számítógép** Gamer konfigurációval rendelkezik, az ár az eredeti ár 1,3 szorosa legyen!
 - o Oldja meg, hogy amennyiben az adott számítógépen telepített operációs rendszer Linux 0, Windows 40000, MacOS 100000 forinttal emelkedjen az eddig kiszámolt ár!*
- Biztosítsa, hogy minden **Számítógép** létrehozható legyen CSV formátum alapján!
- Biztosítsa, hogy minden **Alkatrész** létrehozható legyen CSV formátum alapján!

*Az eredmények nem biztos, hogy a való életben reális értékek lesznek.

A program funkciói

1. Oldja meg, hogy a program egy listavezérlőben tárolja az összes eddig rögzített **számítógépet**.
 - a. A felhasználó ezen a listavezérlőn keresztül tudja kijelölni és böngészni a rögzített **számítógép** konfigurációkat
2. Oldja meg, hogy a programban legyen lehetőség **számítógépet** felvinni, melyet egy külön ablak segítségével oldjon meg!
3. A **számítógép** felviteli ablakában oldja meg, hogy tudjunk **alkatrészt** felvinni az adott számítógéphez!
 - a. Erre ugyancsak külön ablak szolgáljon!
 - b. Oldja meg, hogy az egyes **alkatrészek**, amiket eddig rögzítettünk egy listavezérlőben legyenek láthatók ebben az ablakban, illetve legyen lehetőségünk törölni felvitt, de visszavont **alkatrészeket**.
4. Oldja meg, hogy a főablakon található listavezérlőben kijelölt **számítógépet** lehessen módosítani az előzőekben létrehozott külön ablak segítségével!
 - a. A módosítás során csak az OO modell által megadott adatok legyenek módosíthatók a felhasználók számára, de az összes adat jelenjen meg az ablakban!
 - b. A módosítás során ugyancsak legyen lehetőségünk új **alkatrészt** felvinni és törölni is az adott **számítógépből** a maximális 10-es elemszámig. Az **alkatrészek** belső adatait nem kell tudni módosítani.
5. Oldja meg, hogy a főablakon található listavezérlőben kijelölt **számítógépet** lehessen törölni!
 - a. A törlés előtt kérdezzen rá a felhasználóra a program, hogy biztosan ki akarja-e törölni az adott elemet a felhasználó!
6. Oldja meg, hogy amennyiben a program indulásakor a program mellett megtalálható a következő két fájl: „szamitogepek.csv” és „alkatreszek.csv” azt a program automatikusan dolgozza fel és töltsse be az adatokat belőle! Amennyiben ez a fájl nem létezik, a program induljon el üresen!
 - a. Az **alkatrészek** a **számítógép** konfigurációjának neve alapján kapcsolódnak össze, mely az „alkatreszek.csv” első oszlopában található meg.
7. Oldja meg, hogy bármelyik **számítógépen** duplán kattintva jelenjen meg annak árkalkulációja, melyet az ár számító funkció számol ki, a főablak címsorában!