

# DOCUMENTATIE

Tema numarul 3

Nume: Bretea Vlad

Grupa 30227

# Cuprins

1.Obiectivul temei.....	
2.Analiza problemei,modelare,scenarii,cazuri de utilizare.....	
3.Proiectare.....	
4.Implementare.....	
5.Rezultate.....	
6.Concluzii.....	
7.Bibliografie.....	

## 1.Obiectiv

Obiectivul principal a fost sa cream o aplicatie de administrare a comenzilor pentru a procesa comenzile clientilor pentru un depozit.

Obiectivele secundare sunt: 1. Crearea a 4 frame-uri: View,Order,Client si Product cu butoanele si componentele corespunzatoare

2.Crearea unui database 'warehouse' care sa cuprinda 3 tabele: products, orders si client

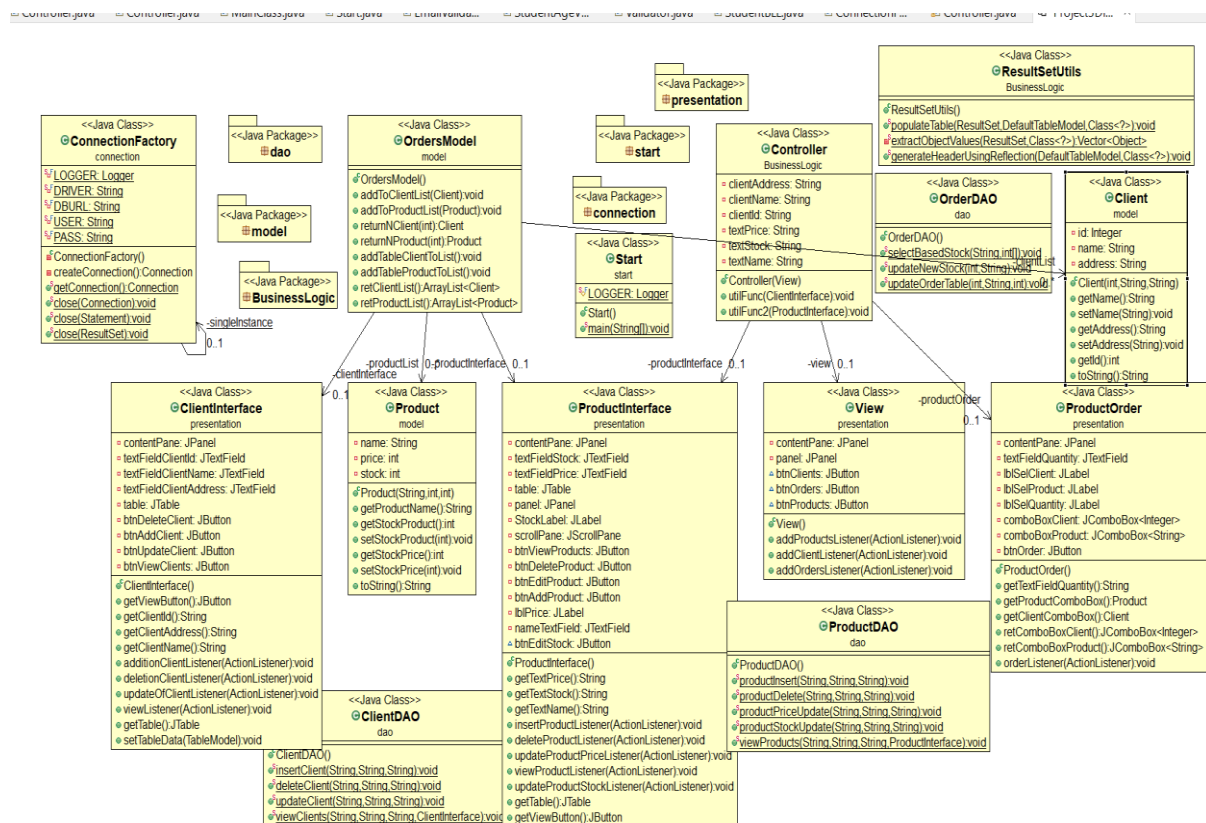
3.Crearea unei clase care sa implementeze logica din spatele programului, folosind metode de reflexie pentru generarea capului de tabel si a datelor din tabela.

## 2. Analiza problemei, modelare, scenarii , cazuri de utilizare

Tabelul 'client' contine datele: id, nume si adresa clientului, tabelul 'products' contine datele: numele pretul si stock-ul produsului, iar tabelul 'orders' contine cantitatea comandata, id-ul persoanei care a comandat( PK) si numele produsului. In interfata Client se poate adauga un client, sterge un client, edita numele unui client si vizualiza tabelul de clienti. In interfata Product se poate adauga un produs, sterge un produs, edita pretul sau stock-ul unui produs si vizualiza tabelul de produse. In interfata Orders se poate face comanda.

## 3. Proiectare

### Diagrame UML



## 4.Implementare

### Clasa Client

Contine attributele:id,name si address.

Clasa Product

Contine attributele:name,price si stock;

Clasa Controller

Contine logica ,facand legatura dintre presentation si Model.

### Clasa ClientDAO

Face conexiunea la baza de date, la tabelul client si implineste query-urile corespunzatoare.

### Clasa ProductDAO

Face conexiunea la baza de date, la tabelul product si implineste query-urile corespunzatoare.

### Clasa OrderDao

Face conexiunea la baza de date, la tabelul orders si implineste query-urile corespunzatoare.

### Clasele ProductInterface,ClientInterface si ProductOrder,View

Creeaza cele 4 interfete corespunzatoare aplicatiei, pentru a asigura comunicarea cu utilizatorul.

## Clasa ResultSetUtils

Folosita pentru a lua header-ul si datele tabelului folosind tehnica de reflexie.

## Clasa ConnectionFactory

Stabileste conexiunea la baza de date.

## Clasa Start

Permite lansarea aplicatiei.

## 5.Rezultate

Rezultatele se pot vedea in interiorul tabelelor din interiorul aplicatiei sau in MySQL workbench .

## 6.Concluzii

In concluzie, acest proiect m-a ajutat sa invat concepte legate de JDBC, sa folosesc tehnica de reflexie , sa iau date dintr-un bd, sa transmit query-uri catre un bd si sa afisez un jtable pe frame.

## 7.Bibliografie

1.[Fundamental Programming Techniques \(dsrl.eu\)](http://dsrl.eu)