JMTV csapat

Csapattagok:

Popovics János Benke Mária Balogh Tünde Éva Buda Viktor

Rengeteg szabadidővel rendelkező dinamikus és fejlődésre éhes csapat!

Tartalom

[Felhasználói dokumentáció 3](#_Toc87211424)

[**Feladat:** 3](#_Toc87211425)

[**Környezet:** 3](#_Toc87211426)

[**Program leírása:** 3](#_Toc87211427)

[**Üdvözlés kiíró:** 3](#_Toc87211428)

[**Menü kiíró:** 3](#_Toc87211429)

[**Menü:** 3](#_Toc87211430)

[**Beolvasás:** 4](#_Toc87211431)

[**Kiírás:** 4](#_Toc87211432)

[**Statisztika:** 4](#_Toc87211433)

[**Festmények hozzáadása** 4](#_Toc87211434)

[**Névkereső:** 4](#_Toc87211435)

[**Stíluskereső:** 4](#_Toc87211436)

[**Hibalehetőségek:** 4](#_Toc87211437)

# Felhasználói dokumentáció

## **Feladat:**

A program fájlokban tárolt adatokat tudjon feldolgozni. A fájlok szerkezete és tartalma mindig olyan, hogy a sorok egyforma szerkezetűek. Festmények adatairól készüljön, egy festménycím és egy ár értékéből álljon pontosvesszővel elválasztva. Pl.: Hullámok, Tenger; 12710

A dokumentáció tartalmazza, hogy milyen pénznemben értendő a szám. Lehessen új fájlt, üreset készíteni vele. A már meglévő fájlhoz lehessen hozzáfűzni újabb adatsort a programból. A felhasználó adhasson meg festménynév, ár párost. A program tudjon átlagos, maximális, minimális festményárat meghatározni adott fájl adatainak felhasználásával. Lehessen keresni benne, hogy van-e a fájlban a megadott nevű festményről ár adat. A program tudja kiírni egy fájl adatait. A program az induláskor egy menürendszer segítségével kínálja fel a szolgáltatását, amelynek nem kell grafikusan kidolgozottnak lennie.

## **Környezet:**

Python IDLE, Github, Trello

## **Program leírása:**

Ezt a programot célirányosan festmények értékesítési adatbázisára fejlesztettük. Képes adott adatállományokból beolvasni az értékeket. A festmény adatai a következőek:

* Neve
* Értéke
* Stílusa

Valamint képes keresi az adott állományban név és stílus alapján is. Kitudja még listázni az össze festmény hozzá tartozó adatait is. Lehet vele meglévő adatbázist bővíteni, de képes újat is létrehozni. Több részre osztva fogjuk elmagyarázni, pontosan hogyan is működik a program. Ezek a következő részek lesznek:

* Menü: maga a főmenü bemutatása
* Beolvasás és kiírás: természetes a beolvasás és kiíratást részletezzük.
* Tartamlom hozzáadása: magában foglalja az új adatbázis létrehozását is.
* Név és stílus kereső: pontos magyarázat hogyan is történik a keresés.

### **Üdvözlés kiíró:**

Röpke kis program részben van az üdvözlő szöveg megvalósítva.

### **Menü kiíró:**

Ebben a modulban lelhető meg a menüpontok pontos kinézete.

### **Menü:**

Itt zajlik az érdemi munka. Ez lényegében a főprogram. Ebben valósul meg a kiválasztás, ide tér vissza minden modul. Itt tud megadott karakterekkel választani a felhasználó. Majd a megadott karakterrel megegyező modulokat meghívva viszi tovább a felhasználót.

### **Beolvasás:**

Kicsit bonyolultabb a helyzet, mint gondolnád. Még pedig azért mert, nem csak egy egyszerű fájlból való beolvasás valósul meg. Hanem egészen pontosan figyel azt is, hogy létezik-e olyan nevű adatbázis. Ha nem talál, közli a felhasználóval majd kilistázza mik közül választhat és újra megkérdi melyik is legyen az.

### **Kiírás:**

Ez az egyszerűbb folyamatok közé tartozik, de annál is fontosabb! Kilistázza az adatbázis tartalmát emberi nyelvre lefordítva, hogy mindenki megértse azt.

### **Statisztika:**

Ha már az adatok megjelenítésnél tartunk, engedjétek meg, hogy megemlítsem az elemzés részét is. A statisztika modul képes kiírni a legolcsóbb és a legdrágább festményt, ami található az adatbázisban, valamint képes megmondani az átlagárukat is.

### **Festmények hozzáadása**

Több részből tevődik össze ez a modul is. Nagyon fontos megjegyezzem, igen zseniális műremekkel van dolgunk. Szépen kidolgozottan kérdezi meg a beviteli adatokat és adja vissza a végén milyen adatokat is adtunk meg. Valamit külön odafigyel arra is, hogy mi legyen az új adatbázis neve. Vagy éppen melyikhez tudjuk hozzá fűzni. Igen erre is képes!

### **Névkereső:**

Bekéri egy festmény nevét a felhasználótól, majd átfésülve az aktuális adatbázis ki írja az összes információt róla. Esetleg ha nem található olyan nevű festmény amit a felhasználó keres arra is figyelmeztet. Továbbá megkérdezi minden keresés végén, hogy szeretne-e újabb keresés avagy sem.

### **Stíluskereső:**

Bekéri egy festmény stílusát a felhasználótól, majd átfésülve az aktuális adatbázis ki írja az összes információt róluk. Annyiban különbözik szerkezetileg a névkeresőtől, hogy itt minden keresett stílusú festményt kilistáz. Esetleg ha nem található olyan stílusú festmény, amit a felhasználó keres arra is figyelmeztet. Továbbá megkérdezi minden keresés végén, hogy szeretne-e újabb keresés avagy sem.

## **Hibalehetőségek:**

* Az adat bevitel során ügyelni kell arra, hogy mindig legyen valamilyen karakter a beviteli mezőben, különben ha csak simán nyugtázzuk, a program üres karakterrel helyettesíti azt.
* Név keresésnél nem érzékeny a kis és nagybetűre, de az ékezeteket nem képes helyettesíteni. PL.: a = A, a ≠ á.