

# Slovník

## Popis programu:

Při každém spuštění je nutné se do programu přihlásit. Program poskytuje vytvoření nového účtu.

Po přihlášení je nutné aby hráč vybral slovník s kterým bude pracovat. Uživatel může pracovat právě s jedním slovníkem s možností změnit slovník za běhu programu. Po přihlášení a výběru slovníku se uživatel dostává do menu odkud může spustit test, zobrazit své statistiky, vytvářet nové slovníky, přidávat slova, mazat slova, deaktivovat slova, zobrazovat aktivní i neaktivní slova, zobrazit a mazat slovníky, mazat uživatele či změnit si své heslo.

Každý uživatel má jen určité pravomoce. Každý uživatel má právo spustit test s libovolným nastavením, zobrazovat své statistiky, zobrazovat slova v právě spuštěném slovníku, vytvářet slovníky a změnit si své heslo. Pokud je právě přihlášený uživatel také tvůrcem právě spuštěného slovníku může navíc přidávat slovíčka, deaktivovat slovíčka. Pokud je právě přihlášený uživatel Admin tak může navíc mazat slovíčka, mazat uživatele a také mazat slovníky ovšem nemůže přidávat slova do slovníku pokud není sám jeho tvůrcem.

## Implementace:

Podrobný popis implementace je ve složce s programem s názvem Javadoc a byl vygenerován pomocí Javadoc.

Program je složen z pěti tříd, jednoho JFrame formu a jednadvaceti JPanelů.

## Hlavní třída

Hlavní třída má název Gui. Obsahuje main metodu a také metodu setMyView() která se stará o přepínání jednotlivých JPanelů.

## Třída Slovník:

Třída slovník ukládá aktivní slova do spojového seznamu, který je realizován třídami Slovo a Bunka. Třída slovník umožňuje načítat jednotlivé slovníky a také je ukládat, také umožňuje slovníky vytvářet a mazat. Obsahuje třídní proměnou LinkedList s názvem neaktivni do které třída slovník ukládá neaktivní slova. Popis dalších metod je možné dohledat v Javadoc.

## Třída Uživatel:

V třídě Uživatel jsou všechny metody které program potřebuje pro správu uživatelů. Obsahuje metody pro smazání nebo vytvoření hráčů, kontrolu hesel a také metodu, která určuje jaké má přihlášený uživatel pravomoce. Obsahuje třídní proměnou s názvem pokusy a pokud tato proměnná bude tři tak se program automaticky vypne. Pokud je neplatný pokus o přihlášení tak se proměnná pokusy zvětší o jedničku. Dále obsahuje třídní proměnné s názvem jméno a heslo v, kterých je uloženo jméno uživatele a zašifrované heslo uživatele.