Projekt "Panel pro správu knihovny"

Programovací jazyk C++ ETT71E

Artem Khokhlov

16.4.2022

Contents

1. Popis programu	3
2. Důležitější funkce	3
·	
3. Design	
4. Databáze	б

1. Popis programu

Software pro správu knihoven. Program mohou používat jak běžní návštěvníci knihovny, tak správce, každý s vlastními funkcemi. Program používá jako databázi soubory .csv, pro které byl od základu napsán parser dat. Parser lze použít k přidávání a mazání knih do databáze a k přidávání uživatelů do systému. Parser může také shromažďovat údaje, které se zobrazí, jako v sekci regál nebo v uživatelské navigaci. Byla implementována funkce přihlášení. **Heslo správce je "1234"**. Pro přihlášení uživatelů se doporučuje použít **"User_1" - "1234"** pro lepší přehlednost. Jména ostatních uživatelů lze zjistit v databázi "userPasswords" ve složce "database".

2. Důležitější funkce

```
#include "justify_text.hpp"
#include <iostream>

using namespace justifyText;
using namespace std;

int justify_text::justify_center(int a, string b)
{
    ///Zarovnání testu na střed obrazovky
    return a - (b.length()/2);
}
```

Obr 1. Funkce zarovnání textu

```
bool readCSVs::readUsernames(string pass, string user)
{

bool readCSVs::getAllBooks() {

int readCSVs::getLastBookId() {

bool readCSVs::addBook(string name, string author) {

bool readCSVs::deleteBook(string bookId) {

bool readCSVs::bookRental(int operation, string bookId, string uzivatelskeJmeno) {

bool readCSVs::getRentedBooks(string inputUzivatel) {

bool readCSVs::deleteBook(string name, string password) {

bool readCSVs::doesUserHasBooks(string user) {
```

```
int main()
   /// Vytváření proměnných
   HANDLE h = GetStdHandle(STD OUTPUT HANDLE);
   readCSVs readCSVs;
   user screen userScreen;
   first screen firstScreen;
   log in logInScreen;
   admin panel admin panel;
   table of books table of books;
   string titul = ">>>> Administracni panel knihovny <<<<";
   string jedna = "1. Admin panel";
   string dva = "2. Regal";
   string tri = "3. Administracni panel uzivatele";
   string jmenoUzivatele;
   int mainScreen = 1;
   int udalostGeneral = 0;
   int udalostSmall = 0;
   while (mainScreen == 1) {
       switch (udalostGeneral) {
      case 1: { ///Panel administrátora
      case 2: ( ///Regál s knihami
       case 3: ( ///Uživatelský panel
      default: {
   return 0;
```

Obr 3. Hlavní funkce programu

3. Design

```
>>>> Administracni panel knihovny <<<<< 1
1. Admin panel
2. Regal
3. Administracni panel uzivatele
```

Obr 4. Domovská stránka

```
>>>>> Autorizace <<<<
>>>>>> Uzivatelske jmeno: ADMIN <<<<<
>>>>> Pin: **** <<<<<
```

Obr 5. Autorizační stránka

```
>>>> Administracni panel <<<<<
1. Pridat knihu
2. Odstranit knihu
3. Pridat uzivatele
```

Ob 6. Panel správce

Obr 7. Seznam knih v knihovně

```
Vase pronajate knihy.

|-|2|----|Y. Zamyatin|----|My|-----------|
|-|3|----|J.K. Rowling|----|Harry Potter|------|

Vyberte dalsi operace:
(1) Pronajem knihy.
(2) Vraceni knihy.
(3) Zpet na hlavni stranku.
```

Obr 8. Okno pro správu uživatelů

4. Databáze

Jako databáze se používají dva soubory .csv. Jeden soubor obsahuje uživatelská jména s hesly, aby bylo možné implementovat funkci přihlášení, druhý obsahuje seznam knih v knihovně.

Parser souborů .csv byl napsán od začátku a všechny funkce odpovídají databázím. Parser provádí se soubory různé operace. Dokáže přidávat a mazat knihy, zjišťovat, zda jsou uživatelské jméno a heslo správné, vytvářet uživatelský účet a generovat tabulky s knihami v závislosti na požadavku: všechny nebo pronajaté uživatelem atd.

	А	В	С	D	E
1	J. Steinbeck	Hrozny hnevu	1	volno	nikdo
2	Y. Zamyatin	My	2	pronajato	User_1
3	J.K. Rowling	Harry Potter	3	pronajato	User_1
4	F.Kafka	Amerika	4	pronajato	User_2
5	J.Heller	Catch-22	5	Volno	nikdo

Obr 9. Databáze knih

user_nam	password
User_1	1234
User_2	4321
User_3	1111
User_15	1234
User_24	1234
User_55	5432

Obr 10. Databáze uživatelů