Projekt zaliczeniowy – Semantyczny Internet

"Biblioteczka domowa"



Autor: Damian Półchłopek Kraków, 11.12.2017r.

1. Temat projektu:

Tematem projektu zaliczeniowego przedmiot "Semantyczny Internet", jest stworzenie aplikacji o nazwie "Biblioteczka domowa", przechowującą posiadane książki wraz z ich najważniejszymi parametrami takimi jak: tytuł, autor, rok wydania czy rodzaj literacki.

2. Funkcjonalność aplikacji:

Aplikacja wyświetla wszystkie znajdujące się książki w pliku database.xml.

Możemy użyć narzędzia wyszukiwania konkretnej książki, możliwość wyszukiwania książek jest po tytule, autorze i gatunku książki.

Możliwe jest także dodawanie nowych książek do naszej bazy danych oraz edytowanie i usuwanie już istniejących książek. Opisane opcję możemy znaleźć w górnej części aplikacji pod menu o nazwie 'Menu'.

3. Użyte technologie:

Do budowy aplikacji został użyty język Java. Projekt oparty jest na bibliotece JavaFX, pozwalającej na budowanie interfejsu graficznego.

W celu łatwiejszej budowy części graficznej projektu użyłem narzędzia 'Scene Builder'. Narzędzie to pozwala na graficzne projektowanie rozmieszczenia używanych komponentów.

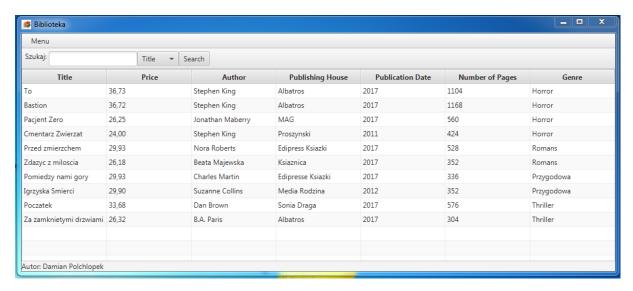
4. Jak uruchomić projekt:

Projekt uruchamia się poprzez podwójne kliknięcie pliku – "Biblioteka.jar". Podczas uruchomienia programu nie jest wymagane przekazywanie żadnych argumentów, ponieważ ścieżka dostępu do bazy danych jest na 'sztywno' wpisana w kod programu.

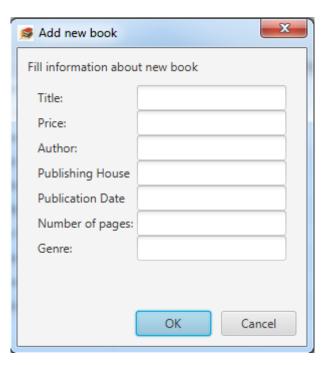
5. Wykaz plików:

Aplikacja składa się z następujących plików:

- a) Book.java klasa przechowująca wszystkie informację o pojedynczej książce.
- b) BookData.java klasa przechowująca informację o wszystkich książkach, mająca metody do dodawania i usuwania książek, oraz metody do obsługi pliku xml.
- c) book.fxml w tym pliku za pomocą języka opartego na xml'u definiujemy wygląd menu do edytowania i dodawanie książek.
- d) ContactPanel.java klasa obsługująca działanie menu za pomocą którego możemy dodawać albo edytować książki. Klasa zawiera metody, które zwracają obiekt nowej książki, podanej przez użytkownika, wczytującą dane edytowanej książki na menu i metodę odpowiedzialną za aktualizację danych edytowanej książki.
- e) Controller.java klasa odpowiedzialna za główną część logiki projektu. W tym pliku znajdują się metody odpowiedzialne za zainicjowanie początkowego wyglądu aplikacji, dodawaniu, edytowaniu i usuwaniu książek.
 - W ciele tej klasy znajduję się również metoda odpowiedzialna za wyszukiwanie konkretnych książek po wybranej kategorii (tytuł, autor, rodzaj literacki)
- f) ksiazka.png zdjęcie użyte do zmiany automatycznej ikony projektu.
- g) Main.java główna klasa projektu. Jej działanie polega na uruchomieniu całej aplikacji.
- h) main.fxml w tym pliku za pomocą języka opartego na xml'u definiujemy wygląd aplikacji.



Rysunek 1 Główny wygląd aplikacji



Rysunek 2 Wygląd menu