

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 ‘szytywno’ wpisana w kod programu.


5. Wykaz plików:

Aplikacja składa się z następujących plików:

- a) Book.java – klasa przechowująca wszystkie informacje o pojedynczej książce.
- b) BookData.java – klasa przechowująca informacje 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 znajdują 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.

Menu						
Szukaj: <input type="text"/> Title <input type="button" value="Search"/>						
Title	Price	Author	Publishing House	Publication Date	Number of Pages	Genre
To	36,73	Stephen King	Albatros	2017	1104	Horror
Bastion	36,72	Stephen King	Albatros	2017	1168	Horror
Pacjent Zero	26,25	Jonathan Maberry	MAG	2017	560	Horror
Cmentarz Zwierząt	24,00	Stephen King	Proszynski	2011	424	Horror
Przed zmierzchem	29,93	Nora Roberts	Edipress Ksiazki	2017	528	Romans
Zdazyc z miloscia	26,18	Beata Majewska	Ksiaznica	2017	352	Romans
Pomiedzy nami gory	29,93	Charles Martin	Edipresse Ksiazki	2017	336	Przygodowa
Igrzyska Smierci	29,90	Suzanne Collins	Media Rodzina	2012	352	Przygodowa
Początek	33,68	Dan Brown	Sonia Draga	2017	576	Thriller
Za zamkniętymi drzwiami	26,32	B.A. Paris	Albatros	2017	304	Thriller
Autor: Damian Polchlopek						

Rysunek 1 Główny wygląd aplikacji


Add new book

Fill information about new book

Title:

Price:

Author:

Publishing House

Publication Date

Number of pages:

Genre:

OK

Cancel

Rysunek 2 Wygląd menu