

**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»
Факультет бизнес-информатики**

Пояснительная записка

Выполнили:
студентка группы ББИ166,
Дарья Епифанова
студент группы ББИ166,
Антон Данилов
студент группы ББИ164,
Роман Моисеев

Москва, 2017

Оглавление

1. Тема проекта.....	2
2. Адрес репозитория.....	2
3. Аннотация.....	2
4. Используемые технологии, пространства имен и библиотеки.....	2
5. Интерфейс программы.....	3
6. Состав классов.....	7
7. Список использованных источников.....	8

1. Тема проекта

Реализация размещения заказа в онлайн-магазине принтов.

2. Адрес репозитория

GitHub - <https://github.com/dariaepifanova/PrintShop>

3. Аннотация

Программа обеспечивает возможность размещения заказа на одежду с различными принтами.

4. Используемые технологии, пространства имен и библиотеки

В программе были использованы следующие технологии и библиотеки:

- WPF – система, предоставляющая возможность разработки графического интерфейса для Windows-приложений;
- Entity Framework – создает базу данных из сущностной модели с помощью Code-First
- Visual Studio 2015 – среда разработки программного обеспечения на языке программирования C#;
- System.ComponentModel.DataAnnotations Пространство имен предоставляет классы атрибутов, используемые для определения метаданных элементов управления данными ASP.NET MVC и ASP.NET.
- System.IO – содержат типы, поддерживающие запросы с использованием LINQ.
- System.Data обеспечивает доступ к классам, представляющим архитектуру ADO.NET. ADO.NET позволяет создавать компоненты, эффективно управляющие данными из нескольких источников данных.
- System.Xaml- Предоставляет типы, относящиеся к XAML чтения и записи XAML.
- System.Collections.Generic- содержит интерфейсы и классы, определяющие универсальные коллекции, которые позволяют пользователям создавать строго типизированные коллекции, обеспечивающие повышенную производительность.

5. Интерфейс программы

При запуске программы стартовое окно-авторизация. В соответствующих полях необходимо ввести логин и пароль. (Рис. 1).

Вход

ВХОД

Login Введите ваш логин

Пароль

Отмена Принять

(Рис.1)

При неверном вводе логина/пароля программа предупреждает об ошибке, отображением строки «Неверный логин или пароль» (Рис. 2).

Вход

ВХОД

Login Log

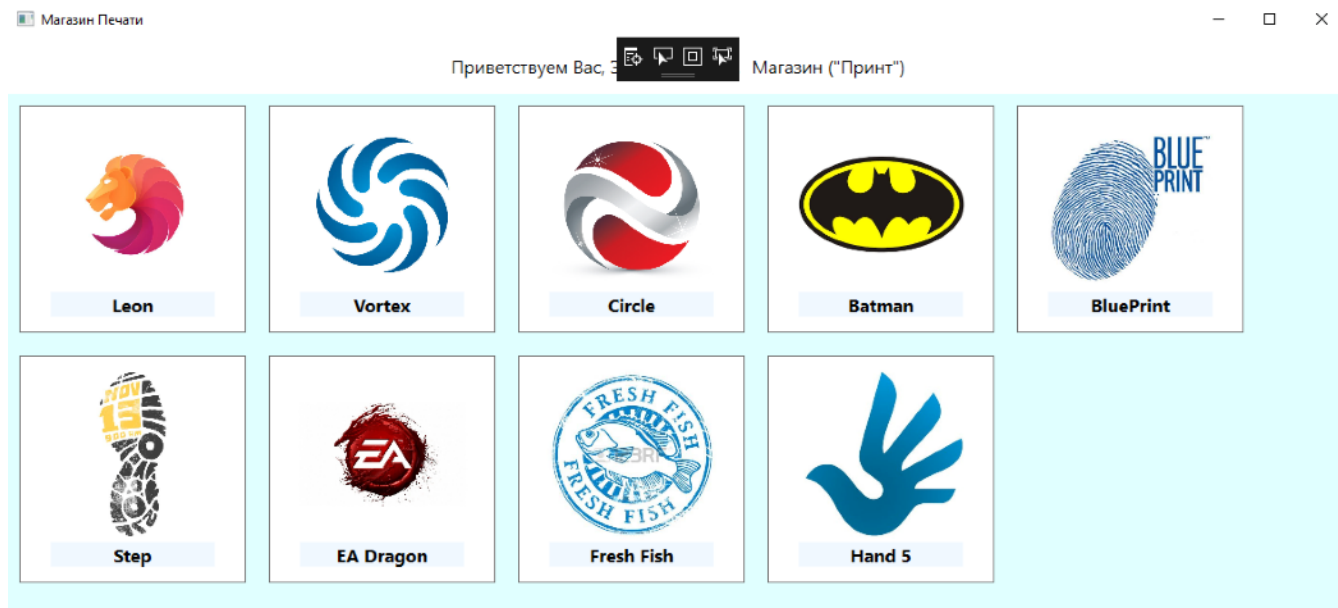
Пароль xxxx

Неверный логин или пароль.

Отмена Принять

(Рис. 2)

При успешном вводе логина и пароля открывается окно, позволяющее пользователю выбрать тип принта из набора (Рис.3).



(Рис. 3)

Затем пользователю предстоит выбрать тип, размер и одежды, а также указать количество копий. Выбранный ранее принт отображается вверху странички. Также можно вернуться на предыдущую страницу, нажав стрелку «назад». (Рис. 4)



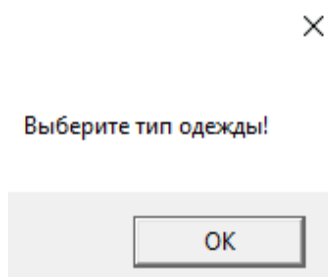
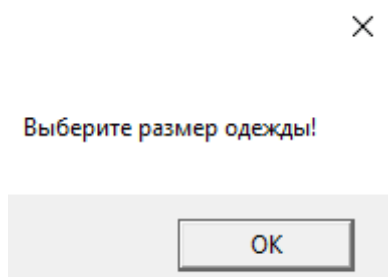
(Рис. 4)

Внизу страницы расположены кнопки «Заказать еще», позволяющая дополнить заказ другим еще один продуктом с принтом, и кнопка «Добавить в корзину», чтобы перейти к оформлению заказа (Рис. 5).

(Рис. 5)

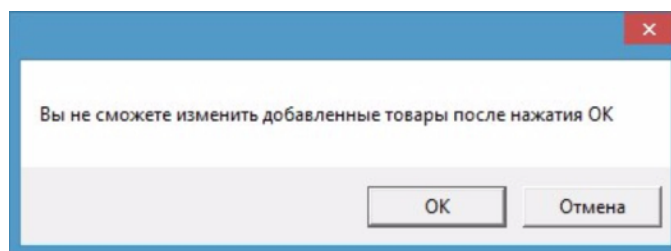
Тип одежды:	Размер одежды:	Количество:
толстовка	XS	<input type="text" value="1"/>
кепка	S	
футболка	M	
шорты	L	
	XL	
	XXL	

Если пользователь не выбрал способ тип одежды/размер, будет высвечиваться окно, напоминающее об этом (Рис. 6) (Рис. 7)



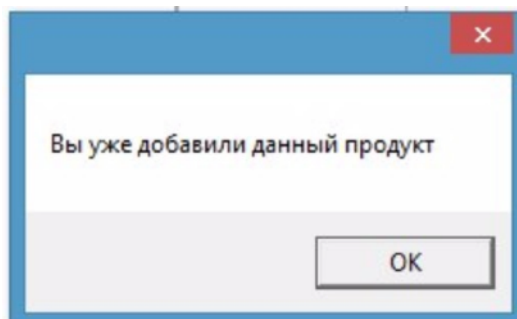
(Рис. 6) (Рис. 7)

После нажатия кнопки «Заказать еще» появляется предупреждающее окно (Рис. 8)



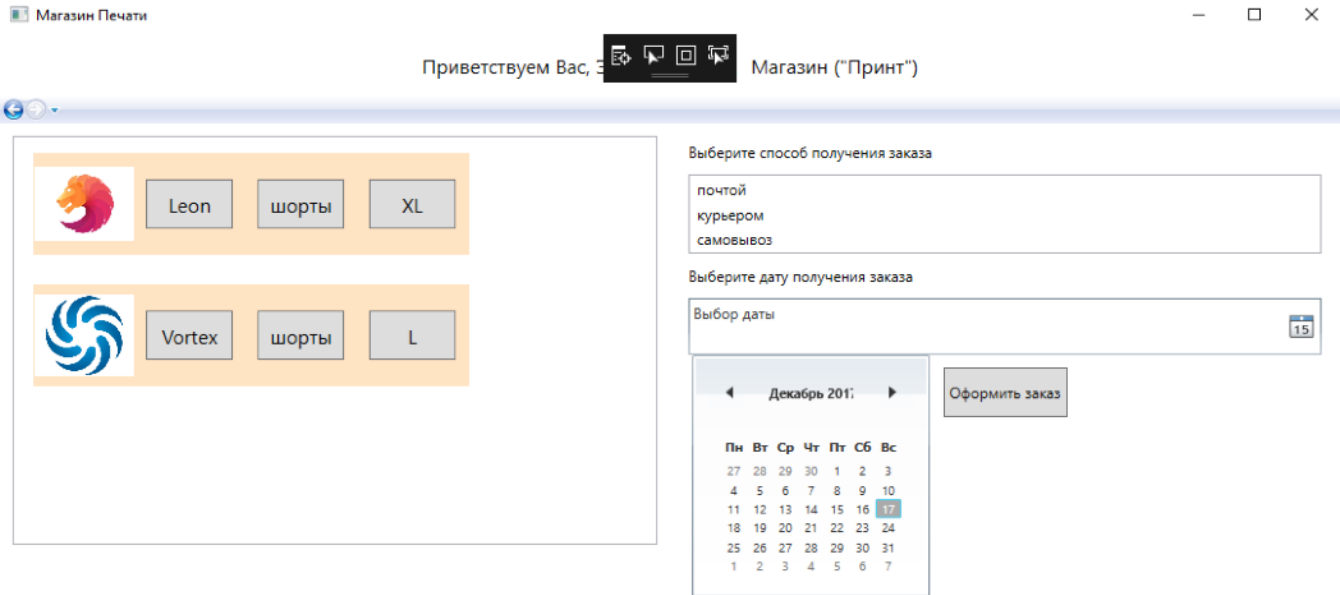
(Рис. 8)

Программа также следит за тем, чтобы пользователь не добавил случайно тот же продукт (Рис. 9)



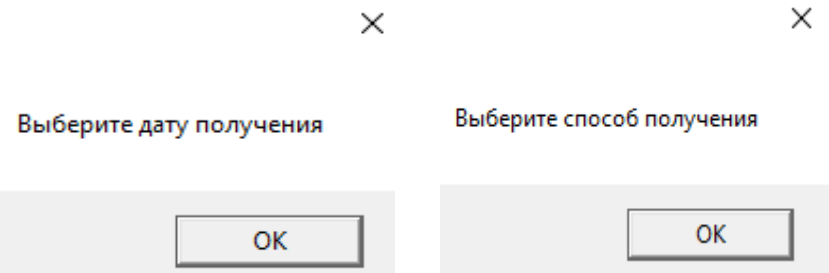
(Рис. 9)

При переходе к оформлению заказа, после нажатия кнопки “Добавить в корзину”, слева на странице виден список покупок с характеристиками. Справа параметры заказа (способа получения заказа, дата получения). Выбор дня получения заказа предоставляется элементом DatePicker, позволяющий сделать это в наиболее удобной форме. Также можно вернуться на предыдущую страницу, нажав стрелку «назад». (Рис. 10)



(Рис. 8)

Если пользователь не выбрал способ получения/дату, будет высвечиваться окно, напоминающее об этом (Рис. 10) (Рис. 11)



(Рис. 9) (Рис. 10)

Кнопка «Оформить заказ» успешно оформляет заказ :)

6.**Состав классов**

Класс	Описание
Client	Класс предоставляет возможность хранения элементов, содержащих информацию о клиентах приложения.
Order	Класс предоставляет возможность хранения элементов, содержащих информацию о заказах на одежду.
PrintItem	Класс предоставляет возможность хранения элементов, содержащих информацию о принтах.
AuthToken	Класс, предоставляющий возможность авторизации пользователя.
OrdersManager	Статический класс, включающий методы для обработки заказа и упрощающий работу с ним.
UsersManager	Класс, позволяющий управлять учетными записями пользователей.

7.

Список использованных источников

- 1) Windows Presentation Foundation. [Электронный ресурс]//URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Windows_Presentation_Foundation
- 2) XAML [Электронный ресурс]//URL: [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms752059\(v=vs.100\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms752059(v=vs.100).aspx)
- 3) Учебник «Полное руководство C# 4.0» Герберт Шилдт
- 4) Entity Framework Database . [Электронный ресурс]//URL: [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/jj206878\(v=vs.113\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/jj206878(v=vs.113).aspx)
- 5) UI [Электронный ресурс]// URL: http://csharp.net-informations.com/gui/gui_tutorial.htm