***Zgłoszenia***

***Bazy Danych***

***Oracle, Java***

Ewa Janisz, Patryk Dyndał

Informatyka II rok

***Spis treści:***

1. **Spis treści …………..………………………………………………………………….. 1**
2. **Opis i cel projektu ………………………………………………………………….. 2**
3. **Opis funkcjonalności ………………………………………………………………. 3**

* **Navbar ………………………………………………………………………………..4**
* **Strona główna.……..…………………………………………………………….. 5**
* **Panel logowania …………………………………………………………………. 7**
* **Konto Użytkownika..……………………………………………………………. 8**
* **System logujący.…………………………………………………………………. 9**
* **Panel rejestracyjny..…………………………………………………………….. 12**
* **Edycja konta………………………………………………………………………….13**
* **Koszyk………………………………………………………………………………. 14**
* **Zamówienia ………………………………………………………………………… 15**
* **Protokół SMTP ……………………………………………………………………. 16**
* **Footer…………..………………..…………………………………………………. 17**

1. **Wymagania do korzystania z aplikacji …………………………………….. 18**

***Opis i cel projektu:***

Celem projektu było stworzenie bazy danych do zgłoszeń poprawek , błędów lub nowych funkcjonalności w projektach(programach) np.sklepu internetowego. W projekcie zostały wykorzystane języki programowania takie jak: Oracle , a także język Java do obsługi bazy danych. Baza danych składa się z 10 tabel(Baza zawiera tabele: Użytkownicy, Role, Pozwolenia, Zarządzanie\_projektem, Projekt,Utworzone, Zamknięte, Zgłoszenia, Priorytet, Typ\_Zgłoszenia.), połączonych ze sobą przy pomocy relacji. …. ( dokończ czego tam jeszcze)

Skład plików Java

Pliki kontrolujące:

* Main
* ScreensController

Pliki okien:

-login.fxml

-dodaj.fxml

-edytuj.fxml

-lista\_projektów.fxml

-nowe\_konto.fxml

-zgloszenie.fxml

Pliki logiki danego okna

-loginController.class

-dodajController.class

-edytujController.class

-lista\_projektów\_Controller.class

-nowe\_kontoController.class

**Main:**

Początkowo tworzone są statyczne pola będące nazwami i ścieżkami do kolejnych okien

* void start:

Tworzony jest loader, następnie obiekt klasy Screens kontroler do którego ładowane są wszystkie okna. Potem w main Container.setScreen

ustawiany jest główny ekran(tutaj jest to logowanie) i do niego jako dzieci ładowane są wszystkie pozostałe (rooot.getChildre().addAll(mainContainer).

Uruchamiana jest scena

* Void main:

Uruchamia cały projekt

**ScreensController:**

Klasa odpowiadająca za zarządznie kolejnymi oknami.

Metoda loadScreen() wywoływana jest w klasie main do załadowania scen wszystkich fxmlów. SetScreen wywoływany jest w plikach kontrolnych każdego okna do przejścia między oknami. W setScreen jest dużo kodu jednak większość odpowiada za zrobienie efektu przejścia.

**Schemat działania programu:**

Startujemy z login, mamy opcję założyć nowe konto lub wpisać nick i wejść na istniejącej już. **loginController** metoda new\_account() otwiera okno zakładania nowego konta. Metoda zaloguj, wywoływana przy wciśnięciu przycisku zaloguj pobiera wartość wpisaną w textfield user\_nick, a następnie wywołuje zapytanie bazy danych o zwrócenie wszystkich użytkowników.

W pętli while porównuje nick wpisany z id\_użytkowników i zwraca odpowiedź w formie boolean.

Przy zakadniu nowego konta **nowe\_kontoController** sprawa wygląda prosto, z każdego TextField pobierane są wartości(po kliknięciu przycisku “dodaj”) następnie sprawdzane jest czy nie ma wartości pustych i czy checkbox zgody na emaile jest zaznaczony(trzeba poprawić tam na **!agreed)** jeśli jest okej to wysyłany jest Insert into do bazy danych i mamy nowego użytkownika

**Lista\_projektow\_Controller** przyciski są oczywiste,

void **wyswietl\_liste()** ustawiaja na niedytowalna(nwm czy przez to bd można ja kliknać...) następnie pobiera wszystkie projekty i dodaje do listy(w pętli while) kolejne wartości, trzeba zmienić **int** **idzgloszenia = rs.getInt(“Id\_zloszenia”); na String id\_projekt = rs.getString(“ID\_Projekt”);**

**Dodaj** - prosta sprawa, pobiera z TextField i TextArea wartości (sprawdza czy nie sąpuste) a następnie INSERT Into Projekty.

Baza danych zawiera w sobie procedury które można podzielić na typy:  
 Select – jest to grupa 5 procedur które służą do wypisania zgłoszeń, danych użytkownika, projektów oraz ról do jakich przynależy użytkownik.

Edit – jest to grupa 10 procedur służąca do edycji podstawowych pól użytkownika, zgłoszeń oraz projektów.

Add – jest to grupa 4 procedur służąca do dodawania użytkowników, projektów, zgłoszeń oraz zamykania zgłoszeń.