Разработка программы для магазина кинопроката

По дисциплине Объектно-ориентированное программирование

4134к, Костяков Никита Андреевич

Магазин - кинопрокат

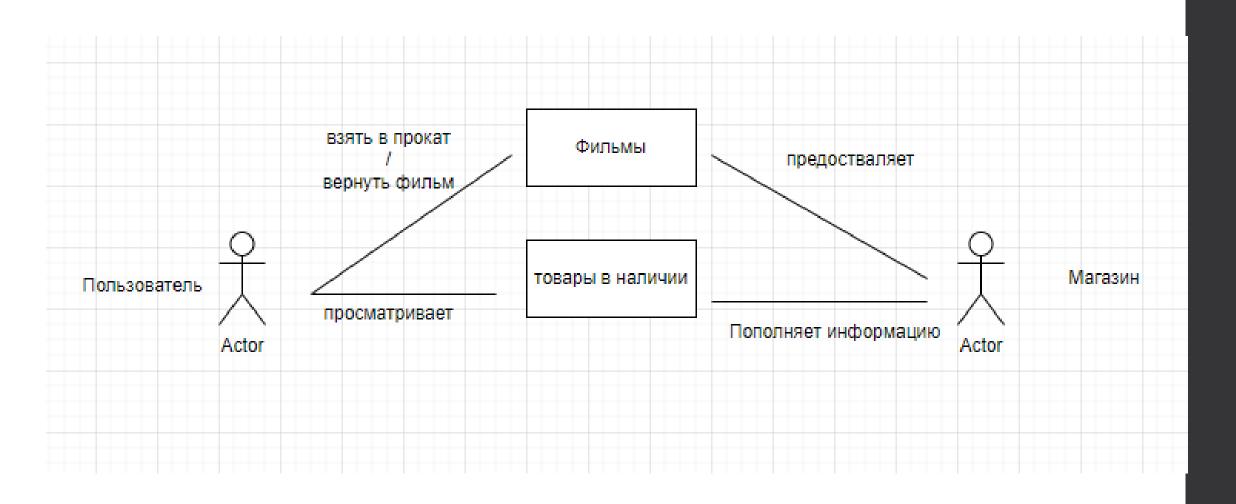


Диаграмма классов сущностей

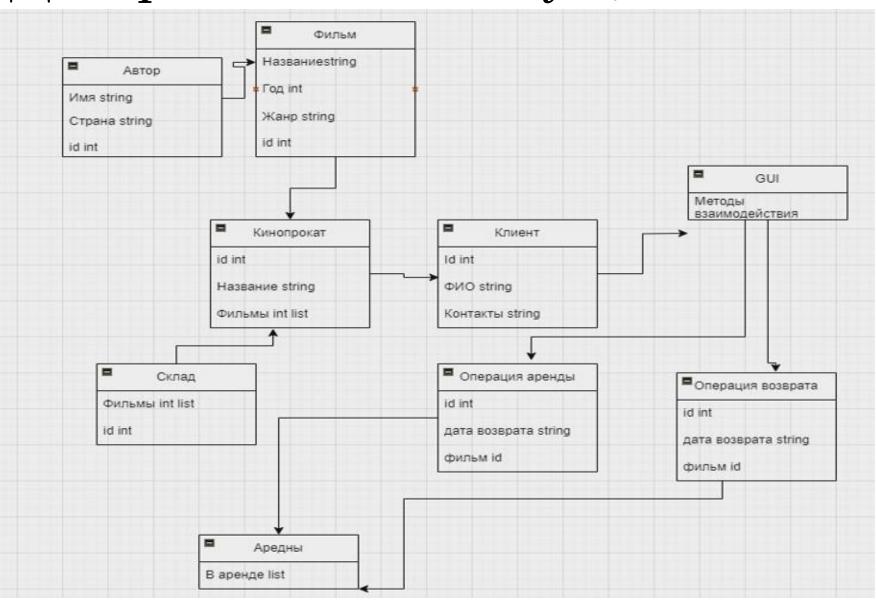
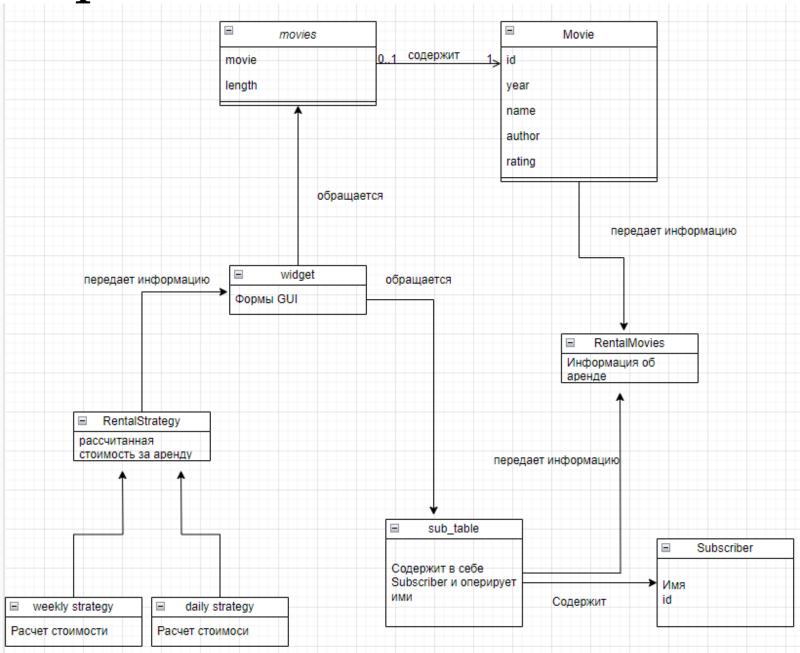


Диаграмма классов



Паттерны проектирования

- Адаптер (Передача данных от фильмов и клиентах в аренды)
- Стратегия (Расчет стоимости в зависимости от периода аренды)
- Хранитель (Реализация каталога магазина. В каждом прокате разные фильмы)
- Команда (Позволяет возвращать некоторые объекты, а после использовать их методы, например для рейтинга фильмов)
- Состояние (Скрывает ненужные формы, чтобы потом можно было к ним вернуться)

Хранитель (memento)

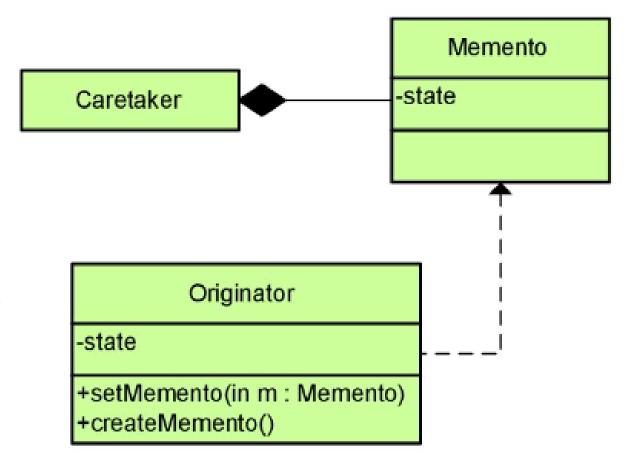
Хранитель

Memento

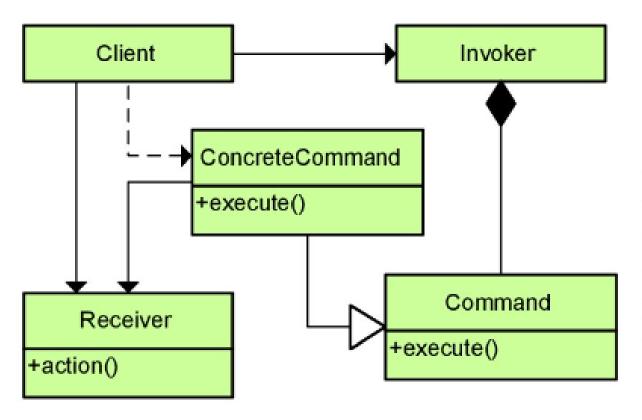
Тип: Поведенческий

Что это:

Не нарушая инкапсуляцию, определяет и сохраняет внутреннее состояние объекта и позволяет позже восстановить объект в этом состоянии.



Команда (command)



Команда

Тип: Поведенческий

Что это:

Инкапсулирует запрос в виде объекта, позволяя передавать их клиентам в качестве параметров, ставить в очередь, логировать а также поддерживает отмену операций.

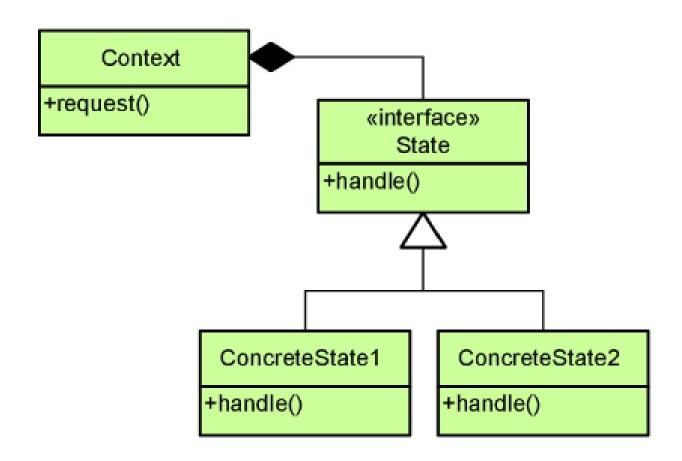
Состояние (state)

Состояние State

Тип: Поведенческий

Что это:

Позволяет объекту изменять своё поведение в зависимости от внутреннего состояния.



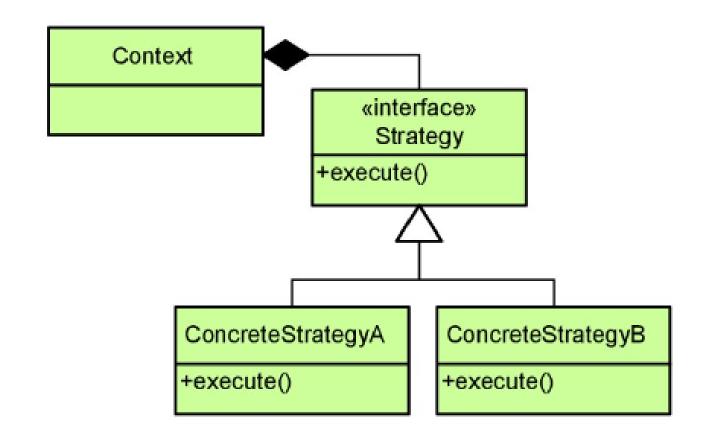
Стратегия (strategy)

Стратегия Strategy

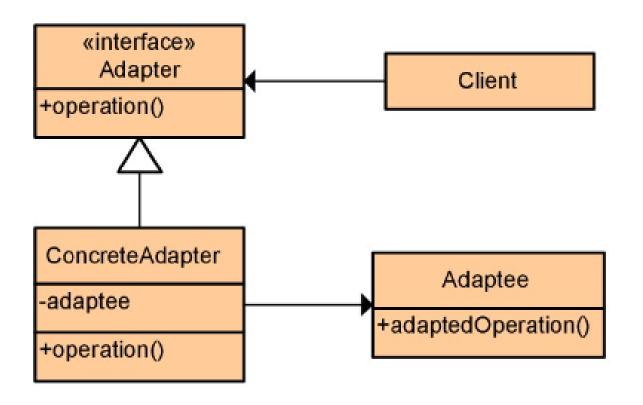
Тип: Поведенческий

Что это:

Определяет группу алгоритмов, инкапсулирует их и делает взаимозаменяемыми. Позволяет изменять алгоритм независимо от клиентов, его использующих.



Адаптер (adapter)



Адаптер

Adapter

Тип: Структурный

Что это:

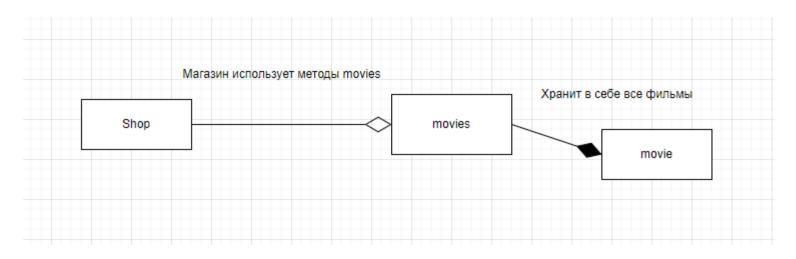
Конвертирует интерфейс класса в другой интерфейс, ожидаемый клиентом. Позволяет классам с разными интерфейсами работать вместе.

Управляющие классы

- Widget.h (Главный класс для GUI, отрисовывает весь визуал программы)
- Shop.h (Сущность магазина, который управляет всеми фильмами внутри)
- Strategy.h (расчет стоимости для фильмов, полностью самостоятельный класс)
- Subscriber (отвечает за авторизацию пользователя)

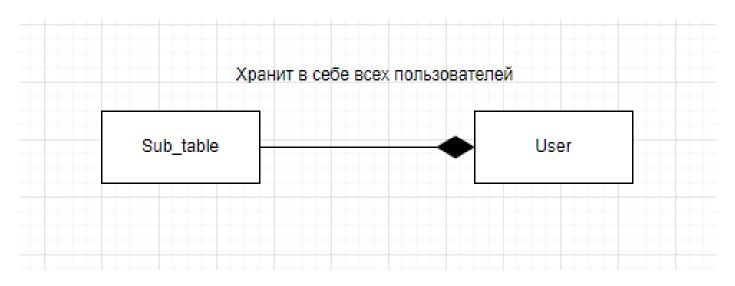
Класс shop

• shop представляет магазин фильмов и обращается к каталогу доступных к прокату фильмов. У него есть методы для добавления новых фильмов в каталог, а также для получения информации о фильмах в зависимости от различных критериев, таких как автор, год выпуска и рейтинг. Каталог фильмов управляется объектом класса



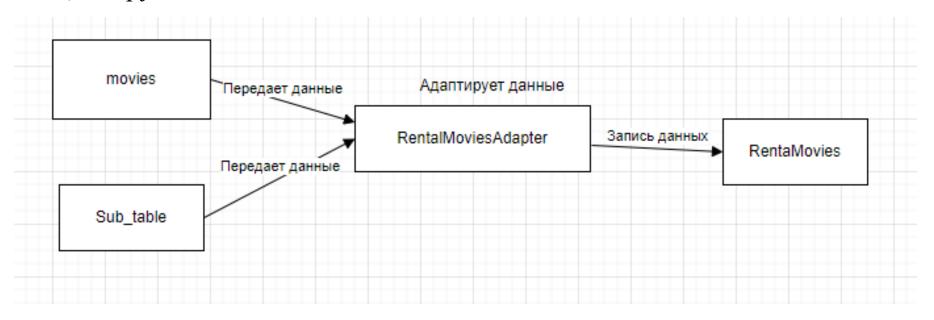
Класс subscriber

• представляет абонента магазина. Он содержит информацию о зарегистрированных пользователях, такую как идентификатор и ФИО. А управляющий класс sub_table позволяет регистрировать новых пользователей и осуществлять поиск пользователя по его идентификатору.



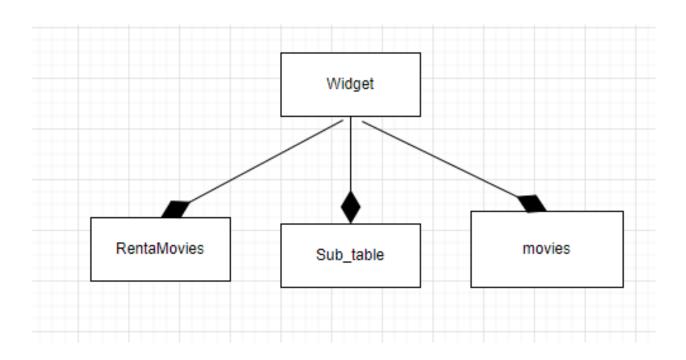
Класс rentalMovies

• управляет процессом аренды фильмов. Он содержит информацию о зарезервированных фильмах, а также методы для добавления и возврата фильмов. Этот класс использует объекты класса movie и subscriber, адаптируя их

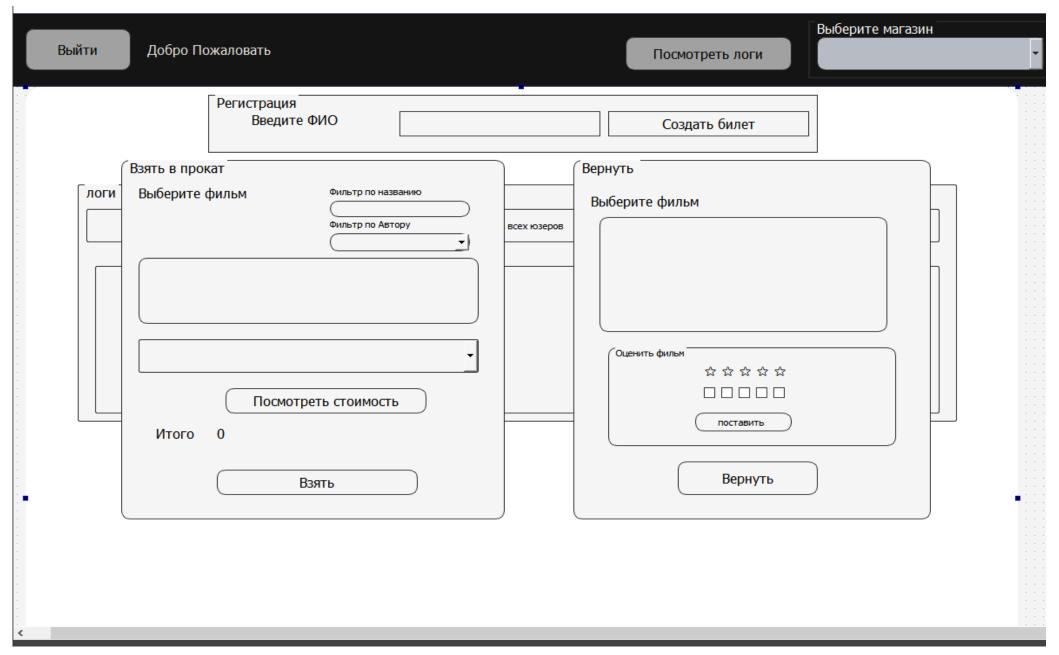


Класс Widget

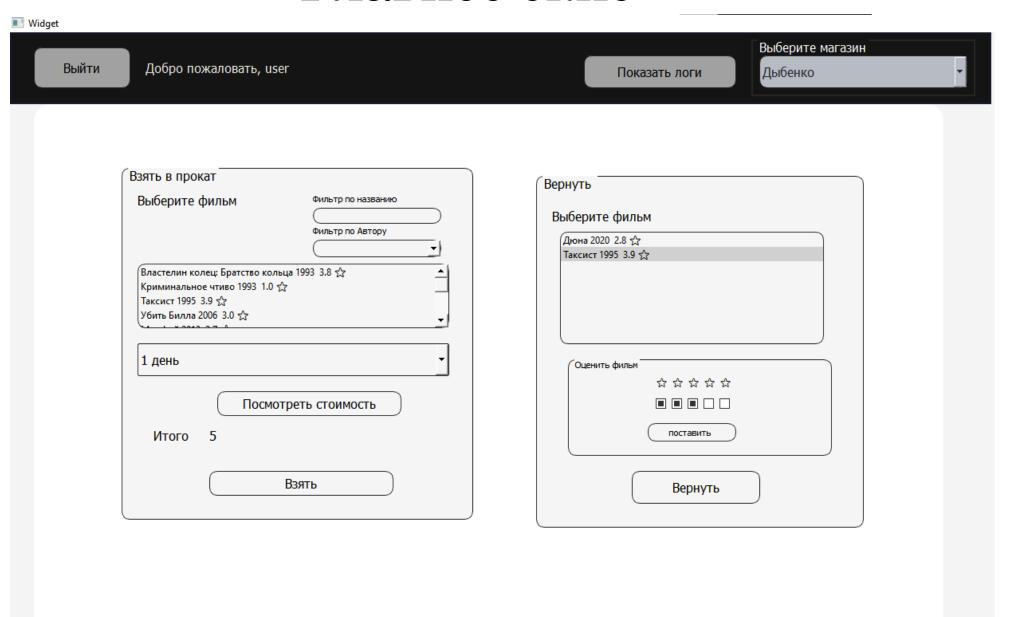
• представляет графический интерфейс пользователя. Он содержит методы для обработки событий, таких как регистрация пользователя, аренда и возврат фильмов, а также отображение информации о фильмах, пользователях и арендах на интерфейсе. Этот класс собирает в себе весь написанный функционал



Разработка интерфейса



Главное окно



Логи приложения

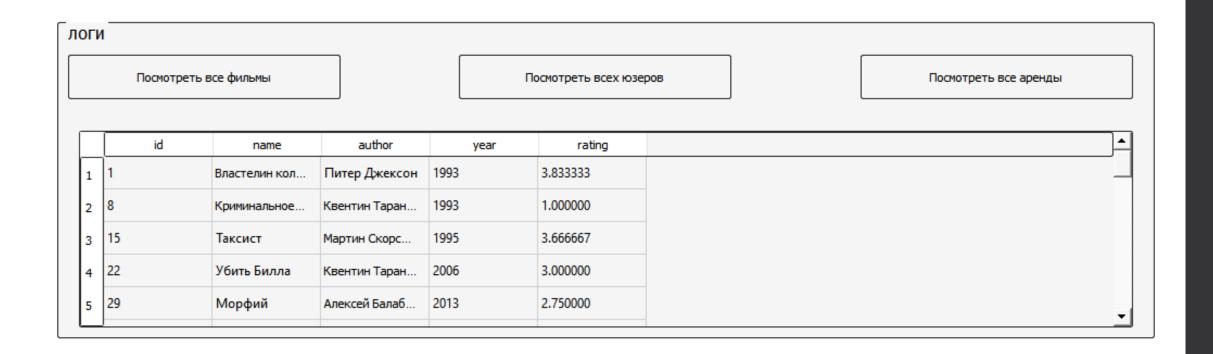
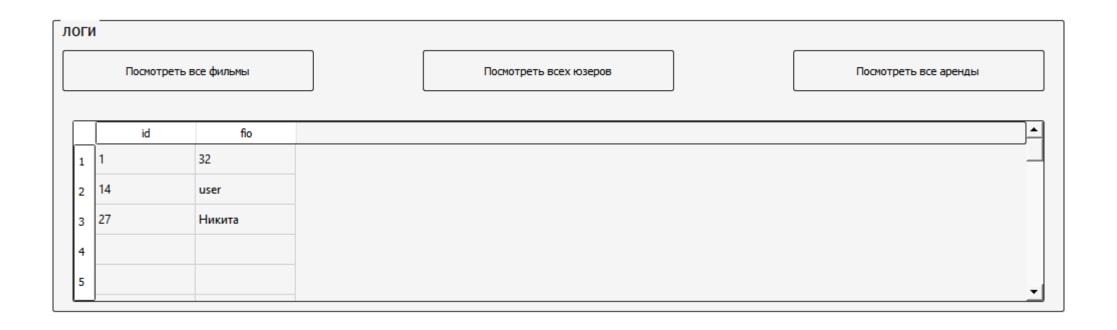
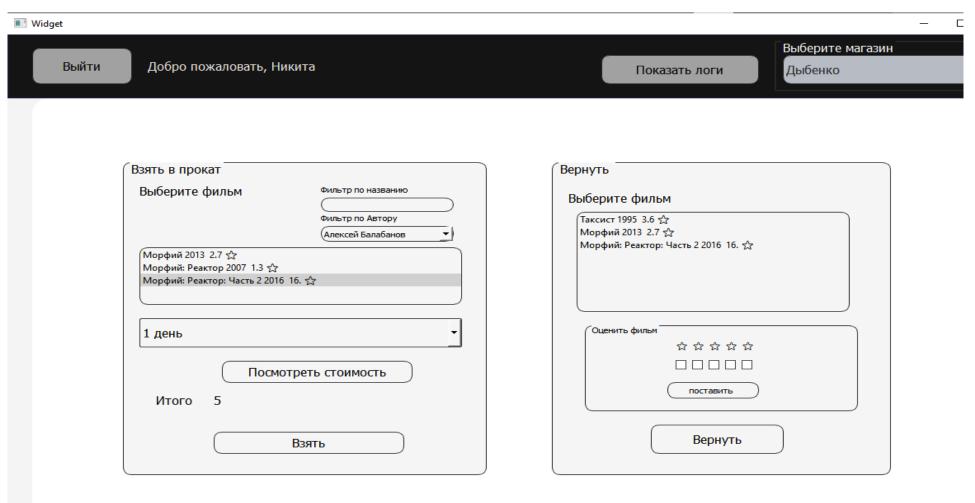


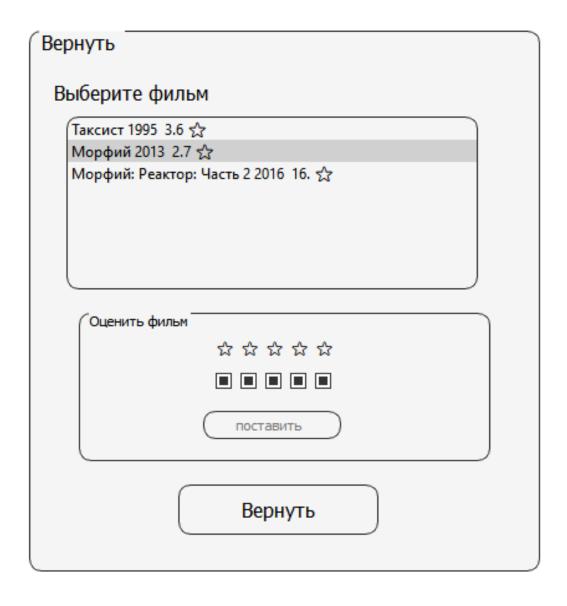
Таблица пользователей

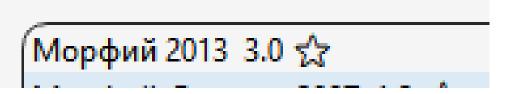


Процесс работы с приложением

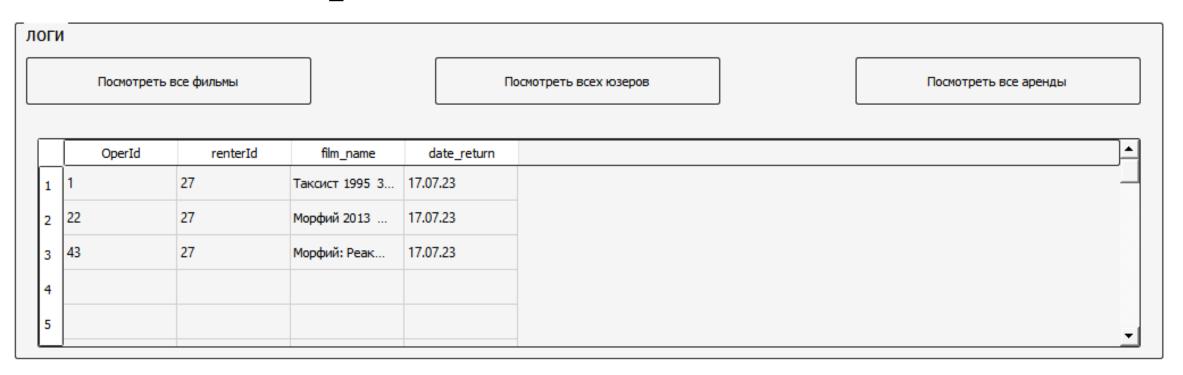


Выставление рейтинга фильму





Логи аренды



Логи всех фильмов и добавления

