

Programowanie obiektowe JAVA (Projekt)	
Wydział Elektrotechniki Automatyki i Informatyki	
Temat: Aplikacja randkowa	
Studia: Stacjonarne	Kierunek: Informatyka
Grupa: 2ID14A	Piotr Równicki Wiktor Sikora
Ocena:	

1. Ogólny opis projektu wraz informacjami o technologiach, framework'ach, bibliotekach użytych w projekcie.

Projekt, który wykonywaliśmy to aplikacja randkowa Tinder. W aplikacji została wykorzystana bibliotekę swing, aplikacja obsługuje połączenie klient serwer z wykorzystaniem wątków. Projekt posiada własną bazę danych MySQL. Projekt posiada również wszystkie niezbędne okna, które współczesna aplikacja powinna posiadać.

Technologie użyte w projekcie:

Ogólna baza projektu – Java, JDK 18 oraz środowisko NetBeans

Biblioteka graficzna - Java Swing

Dokumentacja techniczna – Java Doc

Testy Jednostkowe – JUnit5

Połączenie z baza danych: JDBC

Język bazy danych: MySQL

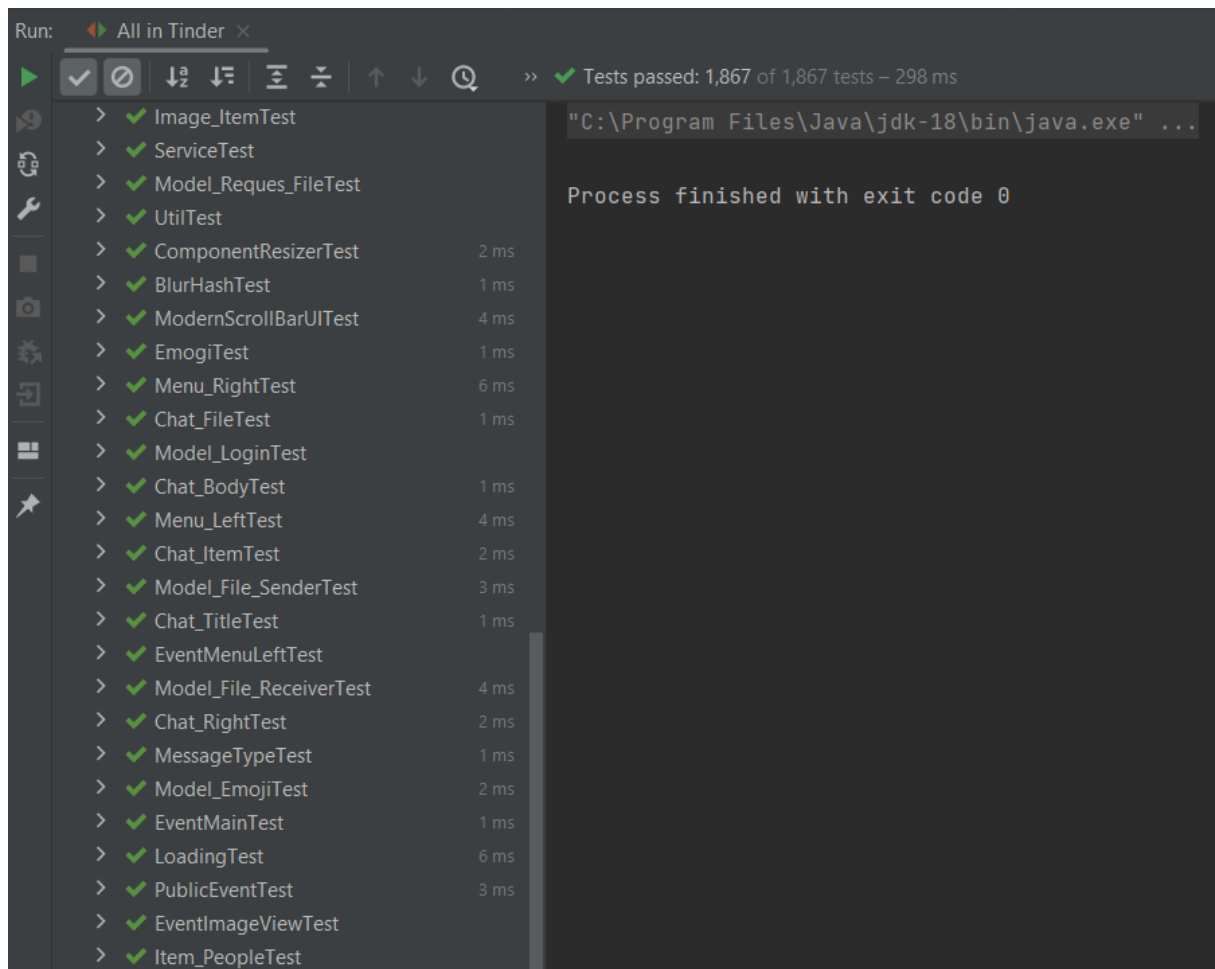
Miejsce bazy danych: localhost

Narzędzie automatyzujące budowę oprogramowania na platformę Java – Maven Apache

2. Informacje na temat funkcjonalności projektu.

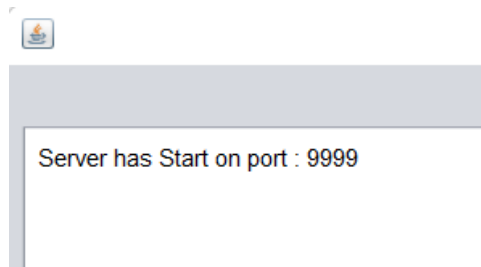
Aplikacja pozwala się na komunikowanie z użytkownikami dostępnymi w bazie danych. Pozwala ona na rejestrację użytkownika lub jeśli osoba posiada już konto to zalogowanie na nie. Aplikacja posiada rozbudowany chat umożliwiający przesyłanie zdjęć, emotek oraz wiadomości tekstowych.

Aplikacja przeszła również nasze testy jednostkowe:

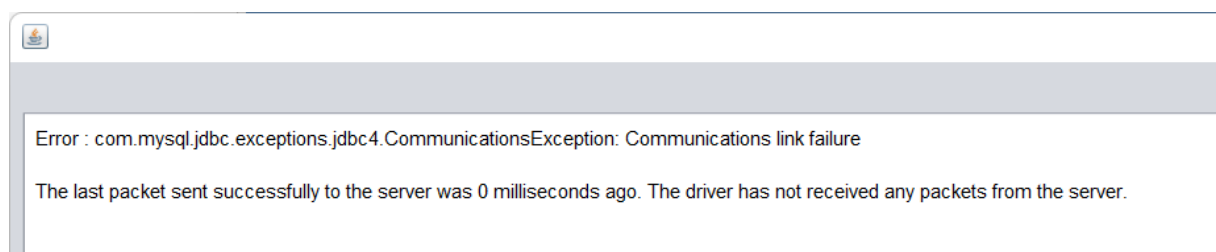


3. Informacje na temat sposobu uruchomienia oraz obsługi projektu.

Do uruchomienia aplikacji jest potrzebna baza MySQL na localhost stworzona przy użyciu XAMPP o nazwie user (plik z baza znajduje się w folderze db) jeśli jest to spełnione to uruchamiamy plik z serwerem. Jeśli baza została poprawnie stworzona to komunikat ze strony serwera wygląda tak:

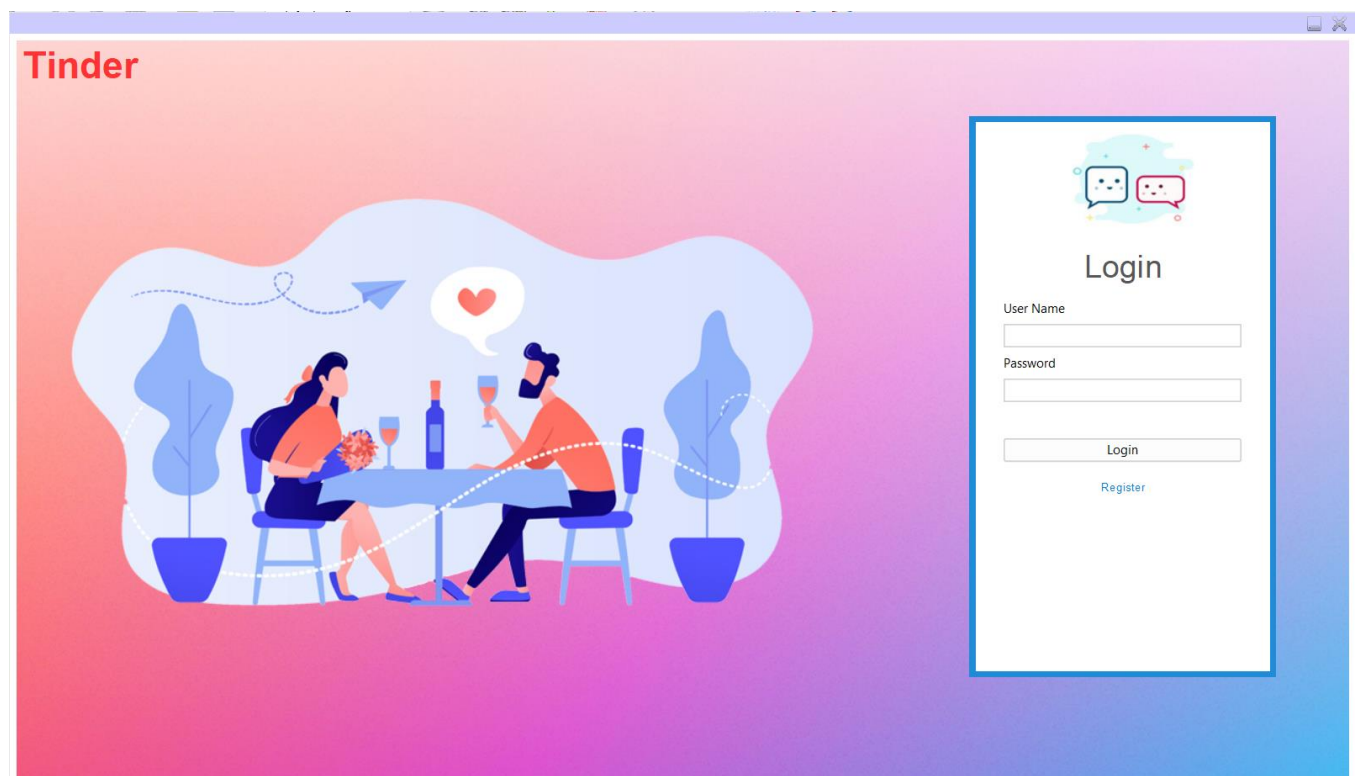


Jeśli natomiast baza została źle skonfigurowana:

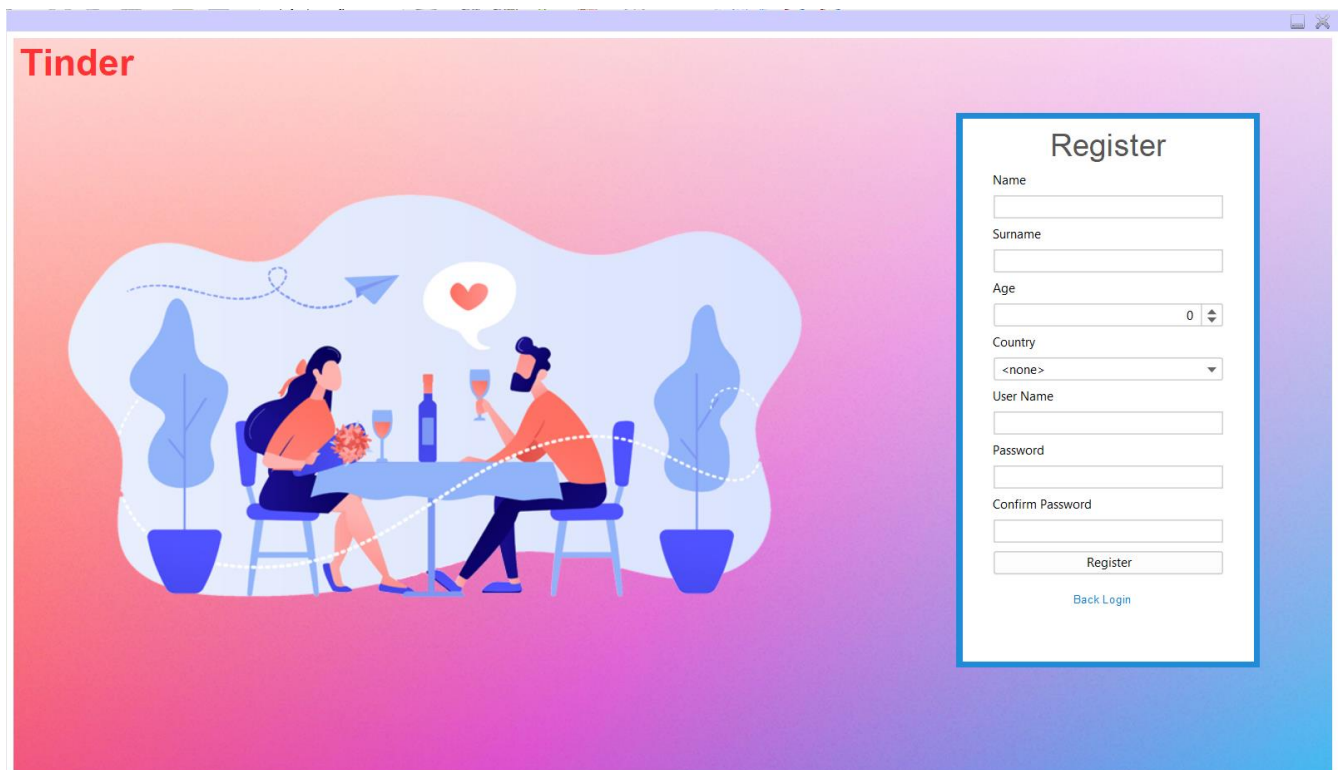


Jeśli wszystko poszło pomyślnie to odpalamy aplikację Tinder.

Panel do logowania:



Panel do rejestracji:



The image shows a web browser window with the Tinder logo in the top left corner. The main background features a stylized illustration of a man and a woman sitting at a table, holding wine glasses, with a heart icon above them. On the right side, there is a 'Register' form with the following fields: Name, Surname, Age (with a dropdown arrow), Country (with a dropdown menu showing '<none>'), User Name, Password, and Confirm Password. Below the form, there is a 'Register' button and a 'Back Login' link.

Tinder

Register

Name

Surname

Age

Country

User Name

Password

Confirm Password

[Back Login](#)

Panel po zalogowaniu:



The image shows a web browser window displaying the Tinder chat interface after login. The top bar shows the user's name 'fizzy' and status 'Active now'. On the left, there is a list of users: 'fizzy' (New User) and 'vidi' (New User). The main area is a large empty space for chat. At the bottom, there is a text input field with the placeholder 'Write Message Here ...' and a blue paper plane icon for sending messages.

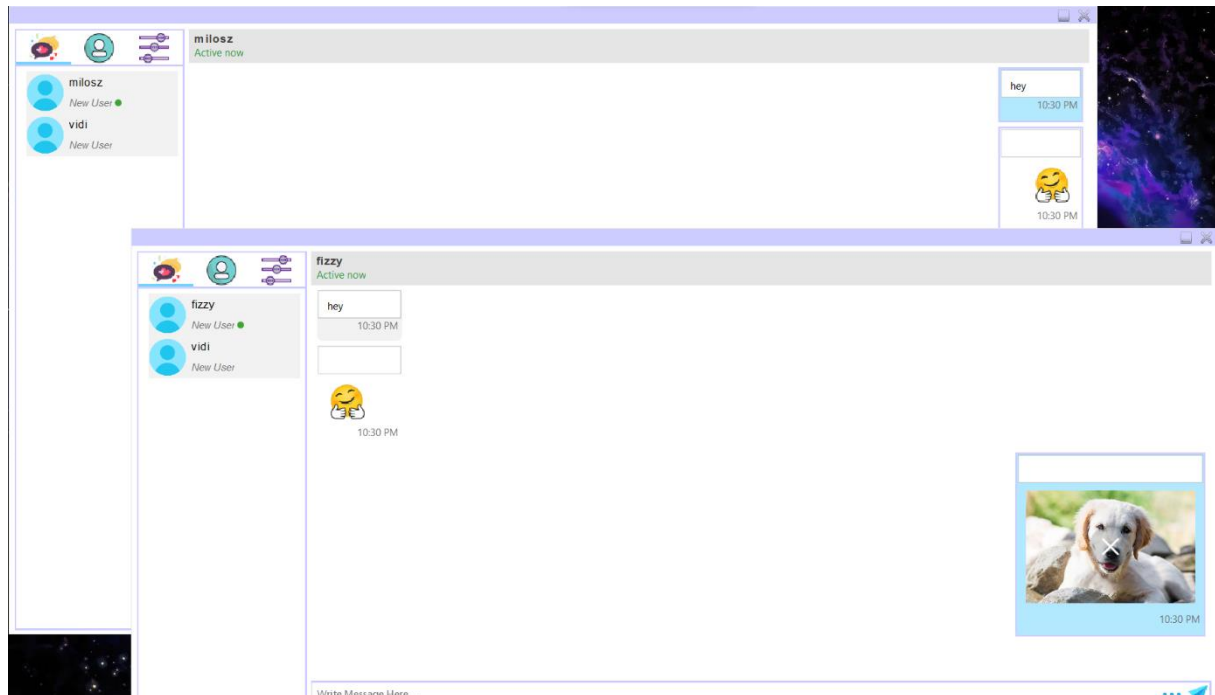
fizzy
Active now

fizzy
New User

vidi
New User

Write Message Here ...

Panel chatu z użytkownikiem:



4. Informacje na temat stworzonych klas, metod, funkcji (bez kodu źródłowego) z opisem ich podstawowej funkcjonalności (przyjmowanymi parametrami, wartościami zwracanymi) oraz ich przeznaczeniem.

Najważniejsze klasy:

DatabaseConnection – odpowiedzialna za łączenie z bazą danych

Emogi – odpowiedzialna za emotki chatu

ServiceFile - odpowiedzialna za przesyłanie plików

Chat - odpowiedzialna za chat

Home - odpowiedzialna za menu

Login – odpowiedzialna za panel z loginem

Menu_Left – odpowiedzialna za lewą stronę Menu

Menu_Right – odpowiedzialna za prawą stronę Menu

P_Login – odpowiedzialna za logowanie

P_Register – odpowiedzialna za rejestrację

Viev_image – odpowiedzialna za zdjęcia

Service – odpowiedzialna za serwer

5. Informacje na temat ilości pracy włożonej przez poszczególnych członków zespołu w tworzenie projektu.

Piotr Równicki - 60%

Wiktoria Sikora - 40%