**OSNOVNE KLASE OBJEKATA RAZVRSTANE PO SLOJEVIMA**

Iz korisničkog opisa i logičkog modela, i iz toniranih imenica i imeničkih skupina u kratkoj priči, logički proizlaze osnovne klase objekata u objektno orijentiranome programskom jeziku C#.

U daljnjem razvoju software-a Auto škole, ključno je razdvojiti dijelove programa, pa tako usmjeravamo razvoj software-a za rad po slojevima.To je vidljivo iz tablice xx. Gdje se vide slojevi i opis klasa po slojevima izlučeno iz 1. Dijela kratke priče.

Slika xx. Prikaz slojeva i popisa i opisa osnovnih klasa objekata u razvijanom software-u

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **RB** | **SLOJ** | **NAZIV SLOJA** | **KLASA** | **OPIS KLASE** |
| 1 | 1. | Sloj Baze | Conector.cs | Klasa služi za spajanje na bazu i provjeru prijave korisnika |
| 2 | 2. | Sloj poslovne logike | Prijava.cs | Klasa opisuje korisnika aplikacije |
| 3 | DnevneAktivnosti.cs | Organizacija sastanaka |
| 4 | Planer.cs | Planirane aktivnosti |
| 5 | ZakazaniTermin.cs | Vrijeme utrošeno za rad |
| 6 | PregledAutomobila.cs | Sve potrebno za uvid u stanje podataka auta |
| 7 | EvidencijaPolaznikaAutoSkole.cs | Svi polaznici i predavači |
| 8 | Sloj poslovne logike | DocAutoSkola.cs | Svi dokumenti koji cirkuliraju Auto Školom |
| 9 | Inventar AŠ | Popis inventara AŠ |
| 10 | Ticketing | Komunikacija putem ticketa |
| 11 | Kadrovi auto škole | Evidencija kadrova AŠ |
| 9 | 3. | Sloj grafičkog sučelja | Administrator.cs | Administratorsko grafičko sučelje |
| 10 | Direktor.cs | Direktorsko grafičko sučelje |
| 11 | Korisnik.cs | Korisničko grafičko sučelje |