Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет радіоелектроніки

Кафедра програмної інженерії

КУРСОВА РОБОТА

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

з дисципліни “Об’єктно-орієнтоване програмування”

ДОВІДНИК КОМАНДИРА

Керівник проф. Бондарєв В.М.

Студент гр. ПЗПІ-22-1 Токар Д. Ю.

Комісія:

Харків 2023

**Формулювання вимог**

Сценарії використання

**Сценарій 1. Запуск програми**

*Основний сценарій*

1. Після запуску програми користувач бачить повний список лотів ломбарду.

**Сценарій 2. Додавання лоту**

*Передумова*

За допомогою спливаючого меню зверху користувач обирає додати лот.

*Основний сценарій*

1. Програма відкриває вікно додавання лоту.
2. Користувач заповнює відповідні дані і натискає зберегти.
3. Програма перевіряє коректність даних в полях, створює новий лот і додає його до списку лотів.
4. Програма сповіщає користувача про успіх операції додавання.

*Додатковий сценарій*

1. Програма відкриває вікно додавання книги.
2. Користувач заповнює поля у вікні додавання і натискає зберегти.
3. Програма встановлює, що дані не коректні.
4. Програма сповіщає користувача про помилку в даних і про те, яким чином її виправити.

**Сценарій 3. Редагування лоту**

*Передумова*

Користувач натискає на конкретний лот і обирає редагувати.

*Основний сценарій*

1. Програма відкриває вікно редагування лоту.
2. Користувач заповнює відповідні дані і натискає зберегти.
3. Програма перевіряє коректність даних в полях і редагує лот.
4. Програма сповіщає користувача про успіх операції редагування.

*Додатковий сценарій*

1. Програма відкриває вікно редагування книги.
2. Користувач заповнює поля у вікні редагування і натискає зберегти.
3. Програма встановлює, що дані не коректні.
4. Програма сповіщає користувача про помилку в даних і про те, яким чином її виправити.

**Сценарій 4. Видалення лоту**

*Передумова*

Користувач натискає на конкретний лот і обирає видалити.

*Основний сценарій*

1. Користувач отримає питання у діалоговому вікні «Ви впевнені, що хочете видалити цей лот?» та натискає «Так».
2. Програма видаляє вибраний лот.

*Додатковий сценарій*

1. Користувач отримає питання у діалоговому вікні «Ви впевнені, що хочете видалити цей лот?» та натискає «Ні».
2. Програма скасовує видалення та повертає користувача на сторінку з лотами.

**Сценарій 5.** **Продаж лоту після закінчення терміну зберігання.**

*Передумова*

Термін зберігання лоту скінчився і при натисканні на цей лот користувач обрав продаж.

*Основний сценарій*

1. Користувач отримає питання у діалоговому вікні «Ви впевнені, що хочете продати цей лот?» та натискає «Так».
2. Програма видаляє вибраний лот.

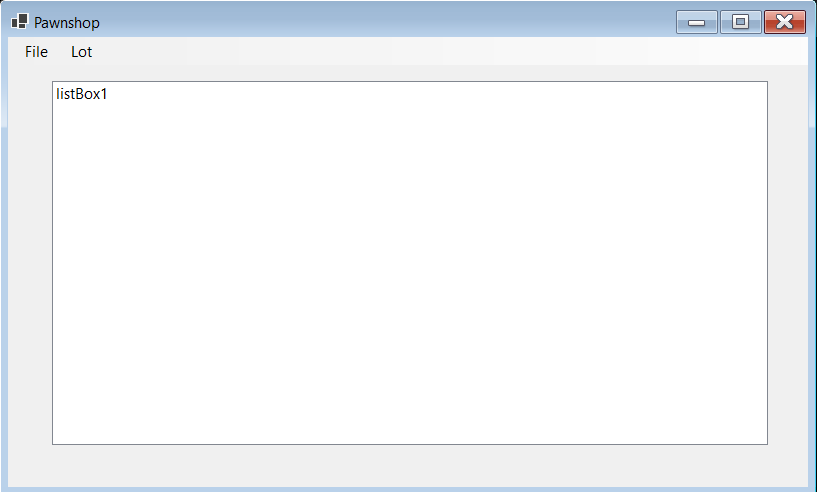
*Додатковий сценарій*

1. Користувач отримає питання у діалоговому вікні «Ви впевнені, що хочете продати цей лот?» та натискає «Ні».
2. Програма скасовує продаж та повертає користувача на сторінку з лотами.

**Функціональні вимоги**

**Вимога 1. Головне меню**

Після запуску програми користувач бачить перед собою список всіх лотів та спливаюче меню керування файлами та додаванням лотів у верхньому лівому куті.



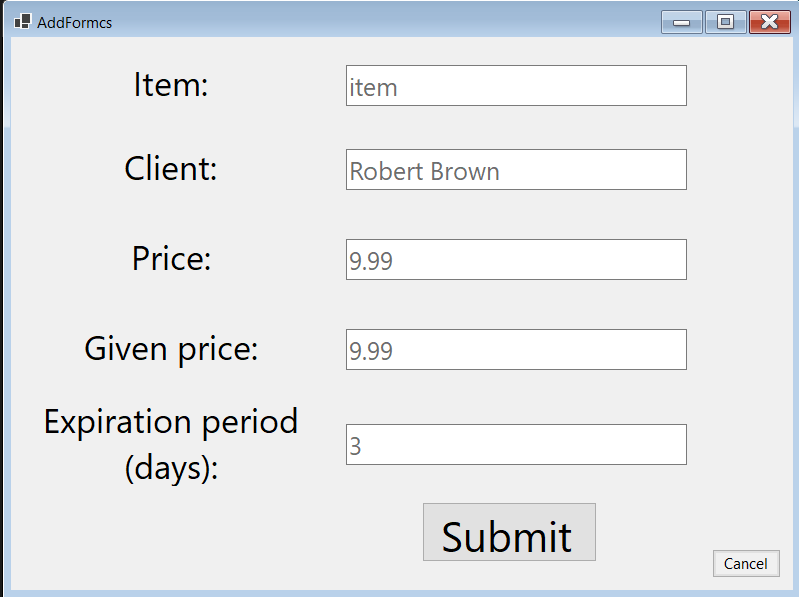
**Вимога 2.** **Додавання лотів**

Після натискання користувачем пункту додати в спливаючому меню відкривається вікно додання лотів, де користувач може вписувати дані у відповідні поля.

Текстовими полями є назва предмету та повне ім’я власника.

Числовими є ціна, видана сума і кількість днів до кінця терміну збереження.

Усі поля мають обмеження від 1 до 50 символів. Користувач повинен заповнити всі поля, окрім терміну зберігання, в такому випадку він буде встановлений за замовчанням. Номер id для лоту програма встановлює автоматично.



**Вимога 3.** **Редагування лотів**

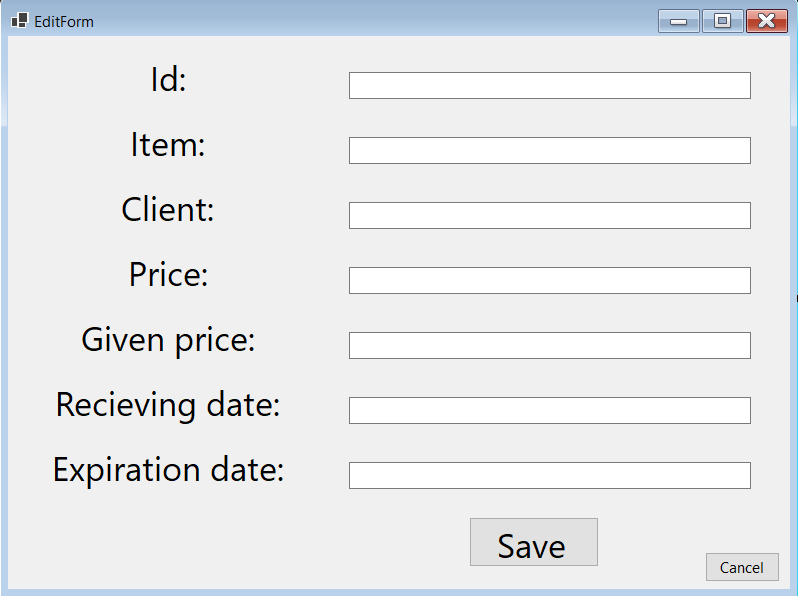
Після натискання користувачем пункту редагувати при натисненні на певний лот відкривається вікно редагування лотів, де користувач може редагувати дані у відповідних полях.

Не всі відображенні дані доступні для редагування, доступні поля: назва предмету, повне ім’я власника, ціна, видана сума, термін збереження.

Текстовими полями є назва предмету та повне ім’я власника.

Числовими є ціна, видана сума і термін збереження.

Усі поля мають обмеження від 1 до 50 символів. Користувач може заповнити певні поля, а ті що не були заповнені не змінять свого минулого значення.

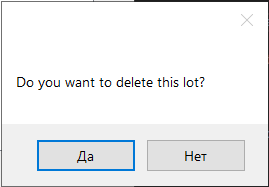


**Вимога 4.** **Видалення лотів**

Після натискання користувачем пункту видалити при натисненні на певний лот відкривається вікно підтвердження видалення лоту, де користувач підтверджує видалення обраного лоту.

При натисканні «Так» програма видаляє обраний лот.

При натисканні «Ні» програма повертає користувача на головний екран.



**Вимога 5.** **Продаж лотів**

Після натискання користувачем пункту продати при натисненні на певний лот у якого скінчився термін зберігання відкривається вікно підтвердження продажу лоту, де користувач підтверджує продаж обраного лоту.

При натисканні «Так» програма видаляє обраний лот.

При натисканні «Ні» програма повертає користувача на головний екран.

